ELECTRIBE SX

## ESX-1 Music Production Sampler

# Manuale Utente

VALVE FORCE

KORG

# Precauzioni

## Posizionamento

Evitare di collocare l'unità:

- All'esposizione diretta della luce solare
- In ambienti estremamente caldi/freddi o con un alto tasso di umidità
- In luoghi eccessivamente sporchi o polverosi
- Su superfici sottoposte a forti vibrazioni
- In prossimità di campi magnetici

## Alimentazione

Collegare l'adattatore di rete AC fornito in dotazione alla presa di corrente elettrica. Non utilizzare l'adattatore qualora la tensione di rete non corrisponda a quella richiesta dall'unità.

## Interferenza con altri apparecchi elettrici

Evitare di posizionare lo strumento in prossimità di apparecchi radio/televisivi, in quanto ciò potrebbe provocare interferenze di natura elettromagnetica agli apparati riceventi.

## Maneggiare con cura

Per evitare di danneggiare lo strumento, non utilizzare eccessiva forza nell'utilizzo di controlli e manopole.

## Pulizia

Rimuovere la polvere dalla superficie utilizzando un panno morbido ed asciutto. Non usare in alcun caso soluzioni liquide infiammabili o solventi chimici.

## Conservare il manuale

Conservare il presente documento per qualsiasi riferimento futuro.

## Non introdurre nulla nell'unità

Evitare di collocare sopra, o nelle immediate vicinanze dello strumento, qualsiasi contenitore con liquidi. La penetrazione di liquidi all'interno dell'unità potrebbe causare un corto circuito, innescare un incendio o indurre uno shock elettrico. Prestare attenzione a non introdurre alcunchè all'interno dell'unità. Qualora ciò dovesse verificarsi accidentalmente, disconnettere immediatamente l'alimentatore AC dalla presa di corrente elettrica, e contattare il più vicino distributore Korg oppure il rivenditore presso il quale è stato effettuato l'acquisto.

## CONFORMITA' ALLA NORMATIVA FCC (solo per gli U.S.A.)

La presente unità è stata testata e trovata conforme ai limiti stabiliti per i dispositivi digitali di Classe B, così come enunciati dalla Parte 15 della normativa FCC. Tali limiti sono stati fissati per offrire un ragionevole grado di protezione contro le interferenze radio in aree residenziali. Il presente apparecchio genera, usa e può emettere frequenze radio e, se non installato in base a quanto indicato dal produttore, potrebbe causare interferenze dannose alle comunicazioni radio. Non vi è, tuttavia, alcuna garanzia che, anche rispettando le avvertenze fornite, tali interferenze non possano verificarsi. Qualora l'apparecchio provochi disturbi di natura elettromagnetica, che possono essere accertati spegnendo e riaccendendo l'unità, provare ad adottare una o più delle seguenti contromisure:

- Spostare o riorientare l'antenna ricevente.
- Incrementare la distanza tra gli apparecchi radio/TV e l'unità.
- Collegare l'unità ad una presa di corrente diversa da quella utilizzata dagli altri apparecchi.
- Consultare il rivenditore o un tecnico radio/TV specializzato.

Qualsiasi modifica non autorizzata apportata al presente dispositivo può annullare i diritti dell'utente sull'unità stessa.

## Marchio CE per gli Standard Europei Armonizzati

Il marchio CE, del quale i prodotti elettrici dell'azienda sono stati forniti fino al 31 Dicembre 1996, dimostra la conformità alla direttiva della Comunità Europea (89/336/EEC) e del marchio CE (93/68/EEC).
Inoltre, il marchio CE del quale i prodotti sono stati forniti dopo il 1 Gennaio 1997, dimostra la conformità alla direttiva della Comunità Europea (89/336/EEC), alla direttiva del marchio CE (93/68/EEC) ed alla direttiva relativa ai dispositivi elettrici a basso voltaggio (73/23/EEC). Infine, il marchio CE del quale i prodotti che operano a batteria dell'azienda sono stati forniti dimostra la conformità alla direttiva della Comunità Europea (89/336/EEC) ed a quella del marchio CE (93/68/EEC).

# Sommario


1. Introduzione ..... 7

Caratteristiche principali ..... 7
*Salvare i dati sull'ESX-1 ..... 8*
*Nota sulle valvole ..... 8*

2. Panoramica dei pannelli ..... 9

Pannello superiore ..... 9
Sezione Common ..... 10
Sezione Edit ..... 11
Sezione Part select ..... 12
Sezione Tasti Step ..... 12
Sezione Arpeggiatore ..... 13

Pannello posteriore ..... 14

Pannello frontale ..... 14
Sezione Card ..... 14

Oggetti e funzioni sul display ..... 15

3. Operazioni di base ..... 17

Preparativi ..... 17
Collegamenti ..... 17
Accendere/spegnere lo strumento ..... 17
*Accendere lo strumento ..... 17*
*Spegnere lo strumento ..... 17*

Riprodurre le Song Demo ..... 18
*Porre in pausa la riproduzione ..... 18*
*Ripristinare la riproduzione ..... 18*
*Arrestare la riproduzione ..... 18*
Elenco delle Song Demo ..... 18

4. Modalità Sample ..... 19

Campionare con l'ESX-1 ..... 19
*1. Ascoltare i campioni esistenti (☞ p.20) ..... 19*
*2. Registrare un nuovo campione (☞ p.21) ..... 19*
*3. Editing del campione (☞ p.23) ..... 19*
*4. Salvare il campione (☞ p.32) ..... 19*
*5. Assegnare il campione ad una Parte ..... 19*

Ascoltare i campioni ..... 20
*Cos'è un campione? ..... 20*

Registrare un nuovo campione ..... 21

Campionamento ..... 21
*Prepararsi al campionamento ..... 21*
*Impostazioni della modalità Sample ..... 21*
*Registrare il campione ..... 21*
*Usare un segnale esterno per avviare il campionamento ..... 22*
*Se il campionamento non inizia nel momento in cui parte la riproduzione del segnale esterno ..... 22*

Editing del campione ..... 23
Impostare il punto di Start ..... 23
Impostare il punto di End ..... 23
Impostare il punto di Loop ..... 23
Modificare l'intonazione del campione ..... 24

Campionamento diretto dei suoni dell'ESX-1 (Ricampionamento) 25
*Ricampionare dall'inizio del pattern o della Song ... 25*
*Ricampionare da un punto qualsiasi all'interno del pattern o della Song ..... 26*
*Ricampionare una singola nota della Parte ..... 26*

Slice ..... 27
*Cos'è uno "Slice"? ..... 27*
Creare un campione Slice (TIME SLICE) .. 27
*Problemi nella creazione del campione Slice ..... 28*
*Modificare le impostazioni di Step Slice ..... 28*
*Impostare manualmente lo status on/off degli Slice mentre si regola la sensibilità ..... 29*
*Utilizzare i singoli campioni Slice ..... 30*
*Usare un campione Slice in un pattern con un beat diverso ..... 30*
*Specificare o meno il Last Step per un pattern ..... 30*

Stretch ..... 31
*Cos'è lo "Stretch"? ..... 31*
Creare un campione Stretch ..... 31

Altre funzioni utili di editing ..... 32
Normalize ..... 32
Truncate ..... 32

Salvare il campione ..... 33
Salvare il campione con un nome diverso 33
Cancellare il campione ..... 34
Controllare la quantità di memoria disponibile per il campionamento ..... 34

# 5. Modalità Pattern ..... 35

## Riprodurre i Pattern ..... 35
*Cos'è un Pattern? ..... 35*

### Riprodurre un Pattern ..... 35
*Avviare la riproduzione ..... 35*
*Porre in pausa la riproduzione ..... 35*
*Ripristinare la riproduzione ..... 35*
*Arrestare la riproduzione ..... 35*

### Selezionare il Pattern ..... 36
*Accertare quale Pattern è in riproduzione ..... 36*
*Forzare il Pattern a ripartire dall'inizio ..... 36*
*Nota sul timing relativo al cambio dei Pattern ..... 36*

### Impostare il tempo di riproduzione ..... 36
*Impostare il tempo con la manopola DIAL. ..... 36*
*Impostare il tempo con maggiore precisione ..... 36*
*Impostare il tempo con il tasto TAP ..... 37*
*Funzione Auto BPM Scanning ..... 37*
*Mantenere costante il tempo per tutti i Pattern (TEMPO LOCK) ..... 37*

## Riprodurre il suono delle Parti ..... 38
*Cos'è una Parte? ..... 38*
*— Parti Drum (1–5, 6A-B, 7A-B) ..... 38*
*— Parti Keyboard (1, 2) ..... 38*
*— Parte Accent ..... 38*
*— Parti Stretch (1, 2) ..... 38*
*— Parte Slice ..... 38*
*— Parte Audio In ..... 38*

### Ascoltare il suono di una Parte ..... 38
*Ascoltare il suono di una Parte Drum ..... 38*
*Ascoltare il suono di una Parte Keyboard (funzione Keyboard) ..... 39*

### Selezionare una Parte ..... 39
*Parti Drum, Stretch, Slice, Audio In ..... 39*
*Selezionare una Parte durante il playback senza riprodurne il suono ..... 39*
*Parti Keyboard ..... 39*
*Parte Accent ..... 39*

### Porre in Mute una Parte ..... 40

### Porre in Solo una Parte ..... 40

### Accentare una Parte ..... 40
*Specificare le locazioni di accento e l'intensità ..... 40*
*Specificare le Parti da accentare ..... 41*

### Trasporre una frase (Transpose) ..... 41

### Aggiungere "Swing" al Pattern ..... 41
*Specificare la quantità di Swing ..... 41*
*Specificare la Parte per la funzione Swing ..... 42*

### Applicare il Roll ad una Parte ..... 42
*Selezionare la Parte ed abilitare l'effetto di Roll ..... 42*
*Impostare il tipo di Roll ..... 42*

### Assegnare l'uscita audio alle Parti ..... 42

### Aggiungere l'effetto Valve-Force per incrementare l'impatto sonoro ..... 43

### Collegare le sorgenti sonore all'ingresso Audio In ..... 43

## Usare l'Arpeggiatore ..... 44

### Suonare con l'Arpeggiatore ..... 44
*Arpeggiare una Parte Drum o Stretch ..... 44*
*Riprodurre la Parte Slice ..... 44*
*Riprodurre la Parte Audio In ..... 44*
*Arpeggiare la Parte Keyboard ..... 44*
*Specificare la nota centrale ..... 45*
*Cambiare la scala usata dall'Arpeggiatore ..... 45*
*Elenco delle SCALE di ARPEGGIO ..... 45*

## Editing dei suoni ..... 46

### Assegnare il campione alla Parte ..... 46
*Assegnare i singoli Slice estratti dal campione originale ..... 47*

### Modificare il suono di una Parte ..... 47
*Editing dei parametri della Part Common ..... 47*
*Modulation ..... 49*
*Filter ..... 50*

## Effetti ..... 51

### Usare gli effetti ..... 51
*Applicare gli effetti ..... 51*
*Editing degli effetti ..... 51*

### Tipi di effetti ..... 52
*1. Stereo ..... 52*
*2. Mono mix ..... 52*
*3. Stereo cross ..... 52*

## Parametri degli effetti ..... 53

## Registrare una frase ..... 57
*Registrazione Realtime ..... 57*
*Registrazione Step ..... 57*

### Registrare una frase durante la riproduzione (Realtime Recording) ..... 57
*Registrare una Parte Drum ..... 57*
*Registrare una Parte Keyboard ..... 58*
*Registrare la Parte Audio-In ..... 58*
*Registrare durante la riproduzione ..... 58*
*Cancellare gli eventi di trigger non più necessari durante la riproduzione ..... 59*

### Registrazione Step ..... 59
*Registrare una frase ritmica per una Parte Drum, Slice, Stretch o Accent ..... 59*
*Registrare una frase per una Parte Keyboard ..... 59*
*Inserire una pausa o una legatura ..... 60*
*Spostare lo step target ..... 60*

## Editing degli eventi del pattern ..... 61

### Editing di una frase (Note Edit) ..... 61
*Selezionare lo step oggetto di editing ..... 61*
*Editing delle locazioni di trigger (posizione delle note) ..... 62*
*Editing del numero di nota (pitch) ..... 62*
*Editing del tempo di Gate ..... 62*

### Specificare la lunghezza e la divisione ritmica del pattern ..... 63
*Accertare la lunghezza ed il beat ..... 63*
*Impostare la lunghezza ..... 64*
*Impostare il beat ..... 64*
*Impostare il parametro Last Step ..... 64*

### Spostare gli eventi all'interno del pattern ..... 65
*Spostare gli eventi ..... 65*
*Copiare gli eventi ripetutamente ..... 65*
*Spostare gli eventi in maniera casuale ..... 65*

### Copiare una Parte ..... 66

### Copiare solo il suono di una Parte ..... 66

Cancellare gli eventi di una Parte ..... 67
*Cancellare tutti gli eventi di una Parte ..... 67*
*Cancellare gli eventi di trigger durante la registrazione o la riproduzione ..... 67*
Cancellare tutti gli eventi del pattern ..... 68
Paragonare il pattern oggetto di editing con quello salvato in memoria (COMPARE) .... 68

Motion Sequence ..... 69
*Cos'è la Motion Sequence? ..... 69*
Registrare la Motion Sequence ..... 70
Riprodurre la Motion Sequence ..... 70
Controllare gli eventi della Motion Sequence ..... 71
Editing degli eventi della Motion Sequence ..... 71
*Selezionare la Motion Sequence per l'editing ..... 71*
*Modifica dei valori dei parametri della Motion Sequence ..... 71*
Cancellare la Motion Sequence ..... 72

Pattern Set ..... 73
*Cos'è il Pattern Set? ..... 73*
Suonare con il Pattern Set ..... 73
Usare la Chain Play con il Pattern Set ..... 73
Assegnare i pattern al Pattern Set ..... 74

Salvare il pattern ..... 75
*Se si decide di non salvare il pattern creato ..... 75*
Salvare il pattern in sovrascrittura ..... 75
*Sovrascrivere su un pattern differente ..... 75*
Salvare il pattern con un nome diverso ..... 75

6. Modalità Song ..... 77
*Cos'è una Song? ..... 77*
*Cos'è la Position? ..... 77*

Riprodurre una Song ..... 78
*Porre in pausa la riproduzione ..... 78*
*Ripristinare la riproduzione ..... 78*
*Interrompere la riproduzione ..... 78*
*Avanzamento veloce e riavvolgimento della Song . 78*
Selezionare una Song ..... 78
*Cambiare Song ..... 78*
*Riprodurre dall'inizio della Position o della Song .... 78*
*Riprodurre le Song in successione ..... 78*
Impostare il tempo di riproduzione ..... 79
*Impostare il tempo con la manopola DIAL ..... 79*
*Impostare il tempo con il tasto TAP ..... 79*
*Bloccare il tempo della Song ..... 79*

Creare una Song ..... 80
Specificare i pattern per ogni Position ..... 80
*Riprodurre la Song completa dall'inizio ..... 80*
Trasporre l'intonazione del pattern di una specifica Position ..... 80

Editing della Song ..... 81
Inserire un pattern ..... 81
Cancellare un pattern ..... 81
Cancellare gli eventi della Song ..... 82
*Se si cancellano gli eventi della Song accidentalmente ..... 82*
Cambiare il pattern di una Position ..... 82
Mantenere le impostazioni di Mute con pattern diversi ..... 82
Riprodurre le Song in successione ..... 83

Event Recording ..... 83
Registrare gli eventi della Song ..... 83
*Registrare con la Event Recording ..... 83*
*Cancellare gli eventi della Song ..... 84*
*Controllare gli eventi della Song ..... 84*

Salvare la Song ..... 84
*Salvataggio semplice di una Song ..... 84*
*Sovrascrivere su una Song differente ..... 84*
*Rinominare e salvare la Song ..... 85*

7. Modalità Global ..... 87
Impostare il metronomo ..... 87
Impostare lo status Mono/Stereo del jack d'ingresso ..... 87
Scambiare le funzioni dell'Arpeggiatore .... 87
Proteggere i dati in memoria ..... 87
Salvare le impostazioni Global ..... 88

Usare la card SmartMedia™ ..... 88
*Nota sulle Card ..... 88*
*Gestione e cura delle Card ..... 88*
Formattare la Card ..... 89
Salvare i dati su Card SmartMedia (Save All) ..... 89
Caricare tutti i dati dalla Card SmartMedia sull'ESX-1 ..... 89
Caricare un singolo pattern dalla card SmartMedia (Load Pattern) ..... 90
Salvare un singolo campione sulla Card SmartMedia ..... 90
Caricare un singolo campione dalla Card SmartMedia ..... 91
*Caricare un file WAV o AIFF ..... 91*
*Caricare i file ES (ESX-1 o ES-1) ..... 91*
Cancellare i file ESX-1 dalla Card SmartMedia (Delete File) ..... 92
Cancellare i file WAVE o AIFF dalla Card SmartMedia ..... 92
Nota sui formati WAV/AIFF ..... 92
*File WAV (Import/Export) ..... 92*
*File AIFF (solo Import) ..... 93*

Note sul MIDI ..... 93
*Nota sui Canali MIDI ..... 93*
Utilizzare l'ESX-1 come modulo sonoro .... 93
*Collegare un sequencer multitraccia MIDI all'ESX-1 ..... 93*
Impostare i Canali MIDI di ogni Parte ..... 93

Utility MIDI ..... 94
Impostare i filtri MIDI ..... 94
Assegnare i numeri di nota MIDI alle Parti Drum ..... 94
*Nota sugli eventi di Note-On/Note-Off ..... 95*
Assegnare i numeri di Control Change MIDI alle manopole ..... 95

Trasmettere le impostazioni dei suoni ed altri tipi di dati ..... 96
Trasmettere/ricevere un Data dump ..... 96
*Trasmissione ..... 96*
*Ricezione ..... 96*
Selezione dei pattern ..... 97
Impostare l'intervallo di Pitch bend ..... 97
*Impostare l'intervallo di Pitch bend ..... 97*

Sincronizzare la riproduzione ad un modulo MIDI esterno ..... 97
*Usare l'ESX-1 come unità Master alla quale sincronizzare il modulo MIDI esterno ..... 97*
*Usare il modulo MIDI esterno come unità Master alla quale sincronizzare l'ESX-1 ..... 98*
Sincronizzare l'ESX-1 ad altri modelli Electribe ..... 98
*Sincronizzare l'ES-1 al tempo dell'ESX-1 ..... 98*
*Riprodurre in sincrono lo stesso numero di pattern sull'ESX-1 e sull'ES-1 ..... 98*
Messaggi MIDI utilizzati per la sincronizzazione ..... 98
*Timing Clock ..... 98*
*Start ..... 98*
*Continue, Stop ..... 98*
Nota sulla sincronizzazione in modalità Song ..... 99
*Song Select ..... 99*
*Song Position Pointer ..... 99*

Editing dei suoni ..... 99
Editing via NRPN ..... 99
Nota sui messaggi di Sistema Esclusivo ... 99
*Messaggi di Sistema Esclusivo Universale ..... 99*

8. Appendice ..... 101
Risoluzione dei problemi ..... 101
Messaggi di errore ..... 102
*Inizializzazione dei dati utente ..... 103*
Specifiche tecniche ..... 103
Elenco dei Pattern ..... 104
Elenco dei Campioni ..... 105
Manopole/SW - Elenco MIDI ..... 106
Indice Analitico ..... 107
Diagramma a Blocchi ..... 109
Tabella d'Implementazione MIDI ..... 110

Traduzione dall'inglese a cura di Gianni Pastore

# 1. Introduzione

Grazie per aver scelto il nuovo Electribe SX (a cui d'ora in poi faremo riferimento come "ESX-1")

La facilità d'uso dell'ESX-1 Music Production Sampler è tale da consentire a tutti - dall'utente inesperto a quello professionista - la creazione di musica originale e dal grande impatto sonoro.

Le manopole ed i controlli del pannello superiore consentono un intuitivo editing dei timbri, e la produzione di ritmi e pattern completi, senza dunque il bisogno di dover ricorrere a moduli e strumentazione esterna. L'ESX-1 rappresenta non solo la soluzione ideale per il musicista, il DJ, il produttore e tutti coloro alla ricerca di un modo pratico e veloce per rendere la propria musica ancora più originale e distintiva, ma anche il complemento ideale agli altri strumenti della serie Electribe.

## Caratteristiche principali

### Ideato appositamente per la musica Dance

L'ESX-1 è provvisto di nove parti Drum , una parte Slice, due parti Stretch e due Keyboard (per un totale di ben quattordici Parti), tutte utilizzabili per l'inserimento di frasi melodiche o percussive e per l'assegnazione dei campioni ed il relativo editing. L'ESX-1 espande ulteriormente il concetto di campionatore/modulo percussivo fin'ora accettato come standard; in effetti, l'ESX-1 costituisce lo strumento completo e definitivo per la produzione di Dance Music.

### Ampia area Utente per il campionamento

La memoria interna dell'ESX-1 può contenere fino a 384 campioni Utente (256 Mono e 128 Stereo). (Capacità massima pari a 285 secondi di campioni mono).

### Editing simile ad un Sintetizzatore analogico

Il pannello superiore dell'ESX-1 è provvisto di manopole e switch che consentono l'accesso e l'editing in tempo reale di tutti i principali parametri di ogni singolo suono, garantendo quindi un'interfaccia del tutto simile ad un vero sintetizzatore analogico.

### Tre processori di effetti utilizzabili simultaneamente

L'ESX-1 è fornito di ben tre Processori di Effetti, ciascuno dei quali provvisto di 16 tipi di effetti di ultima generazione. Lo strumento consente anche di specificare il routing del segnale mediante la funzione Chain, in maniera da permettere la gestione degli effetti secondo le proprie esigenze ed in base alle diverse situazioni musicali.

### 192 Pattern interni programmati adattabili a qualsiasi tipo di musica Dance

L'ESX-1 contiene al suo interno 192 Pattern, ognuno dei quali permette la memorizzazione di suoni e sequenze (fino a 128 Step) per ciascuna Parte. I 192 Pattern originali, preprogrammati da Korg, sono stati creati appositamente per soddisfare qualsiasi esigenza nel campo della Musica Dance moderna.

### 64 Song

L'unità è fornita di 64 locazioni di memoria dedicate alle Song, per ciascuna delle quali è possibile registrare Pattern, eventi di Mute o Solo e tutti i movimenti delle manopole.

### Programmazione intuitiva dei Pattern

I sedici tasti Step presenti sul pannello superiore dello strumento rendono l'inserimento degli eventi musicali una semplice formalità. Lo strumento consente inoltre la scelta di due tipi di registrazione (in tempo reale o Step), in base anche alle effettive capacità dell'utente.

### Motion Sequence

La funzione Motion Sequence dell'ESX-1 permette la registrazione ed il loop delle variazioni timbriche causate sia dal movimento delle manopole che dalla pressione dei tasti presenti sul pannello superiore, in maniera da consentirne la riproduzione durante il playback.

### Nuova circuitazione valvolare VALVE FORCE

L'ESX-1 è il primo strumento della serie Electribe ad utilizzare la Tecnologia VALVE FORCE (brevettata da Korg), che prevede l'impiego di un circuito completamente analogico provvisto di due valvole 12AX7, capaci di migliorare ulteriormente il suono master finale. Il circuito valvolare garantisce una timbrica calda e corposa, altrimenti impossibile da riprodurre con il solo ausilio della tecnologia digitale. La manopola TUBE GAIN consente la gestione del livello di segnale da inviare alle valvole, ai fini del controllo della distorsione e della struttura degli armonici. La precisa configurazione del circuito permette di enfatizzare e "riscaldare" il suono anche a volumi estremamente bassi!

### Elaborazione di sorgenti sonore esterne

L'ingresso Audio In permette il collegamento di sorgenti sonore esterne, per l'elaborazione del segnale da parte dei filtri e degli effetti interni.

### Due uscite audio ausiliarie

Oltre all'uscita stereo L/MONO ed R, l'ESX-1 è provvisto di una coppia di jack supplementare a cui è possibile ruotare qualsiasi combinazione di Parti.

### Funzione Auto BPM

L'ESX-1 è in grado di riconoscere automaticamente il tempo in BPM di una sorgente audio esterna connessa all'ingresso Audio In, ed applicare tale valore al pattern corrente. Sono inoltre presenti le più classiche funzioni di Tap Tempo e la modalità di sincronizzazione ad un MIDI Clock esterno.

### Slot SmartMedia™

La card SmartMedia™ permette il salvataggio ed il successivo ripristino di Pattern e Song, oltre al caricamento di file in formato WAV ed AIFF creati su computer o altro tipo di modulo/strumento.

### Scrittura "al volo" dei Pattern

Data la facilità ed immediatezza d'uso, l'ESX-1 è lo strumento ideale per la scrittura ed il salvataggio di idee e spunti che possano presentarsi all'improvviso, anche durante la riproduzione dei pattern, evitando così di interrompere la performance.

### Arpeggiatore

Il controllo degli arpeggi generati automaticamente dall'ESX-1 è reso particolarmente facile dal controller Ribbon dal Cursore dedicato, che permettono di gestire le note e le scale in tempo reale durante l'esecuzione strumentale.

### Display

L'ampio Display a cristalli liquidi (LCD) permette un agevole controllo della modalità operativa corrente e la visualizzazione dei parametri oggetto di editing.

#### *Salvare i dati sull'ESX-1*

Tutte le modifiche apportate ai Pattern ed alle Song esistenti (così come i Pattern e le Song create ex-novo) debbono essere salvate in memoria prima della selezione di un Pattern o Song diversi da quelli correnti o prima dello spegnimento dell'ESX-1, pena la perdita totale dei nuovi dati inseriti (per i Pattern e le Song esistenti, lo strumento ripristina la condizione originale pre-editing). Se si desidera quindi riutilizzare tutte le variazioni apportate - comprese quelle relative alla modalità Global - è indispensabile eseguire il comando Write.

#### *Nota sulle valvole*

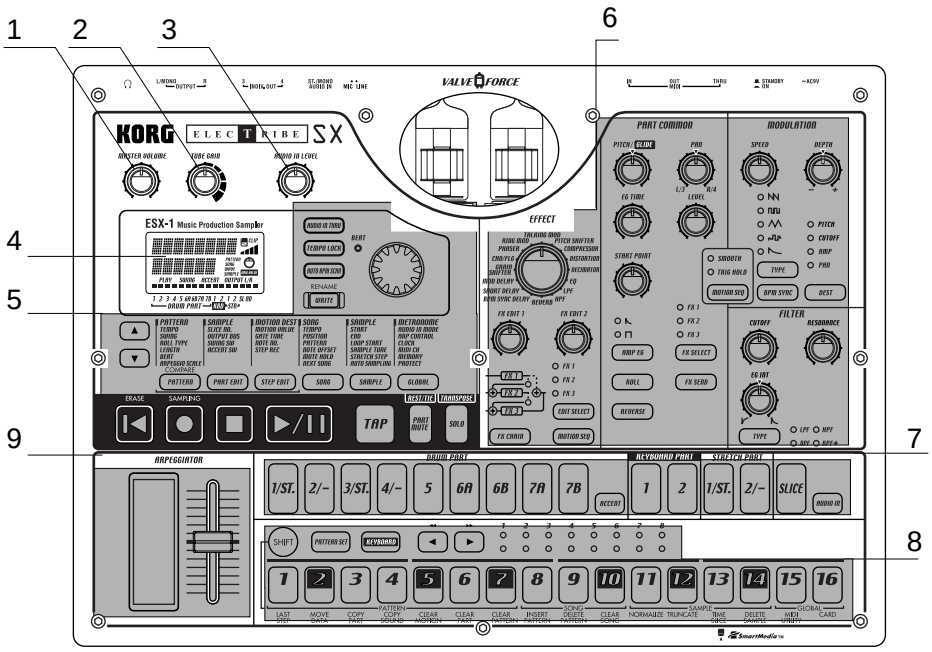
Evitare assolutamente di rimuovere, sostituire o modificare le valvole del circuito VALVE FORCE. Tali operazioni debbono essere eseguite solo dal personale qualificato dei centri di assistenza autorizzati.

#### *Cos'è il circuito VALVE FORCE?*

Il nuovo circuito VALVE FORCE, brevettato da Korg, permette di ottenere la classica distorsione armonica del segnale audio provocata dalla saturazione delle valvole, e generalmente associata ai circuiti di tipo analogico. Grazie al controllo separato di guadagno, il sistema VALVE FORCE garantisce una timbrica superiore, anche a livelli di volume estremamente bassi.

# 2. Panoramica dei pannelli

## Pannello superiore




### 1. MASTER VOLUME

Manopola che consente l'impostazione del livello di volume del segnale in uscita dai jack di linea principali (L/MONO e R) e dalla presa cuffie. Il controllo non influisce sul volume del segnale in uscita dai jack INDIV. OUT 3 e 4.

### 2. TUBE GAIN

Manopola che regola il livello del segnale inviato alle valvole. A maggior livello corrisponde un effetto di saturazione analogica più marcato. A meno di particolari esigenze, impostare un livello minimo.

L'effetto di saturazione valvolare è applicato al segnale in uscita dai jack L/MONO-R e dalla presa cuffie.

### 3. AUDIO IN LEVEL

Manopola che determina il livello del segnale in ingresso nel jack AUDIO IN.

### 4. Display (☞ p.15)

Schermo a cristalli liquidi (LCD) che permette di visualizzare il Pattern correntemente selezionato, così come le informazioni relative ai parametri e diversi altri tipi di messaggi.

### 5. Sezione Common (☞ p.10)

Sezione contenente i tasti di trasporto relativi alla registrazione/riproduzione dei Pattern delle Song, quelli per la selezione delle modalità d'uso dell'ESX-1 e per la scelta dei parametri da modificare sul display.

### 6. Sezione Edit (☞ p.11)

Serie di controlli utilizzabili per l'impostazione degli effetti e l'editing dei suoni assegnati a ciascuna Parte.

### 7. Sezione Part select (☞ p.12)

Serie di tasti che permettono la selezione delle diverse Parti (Drum, Slice, Keyboard e Stretch).

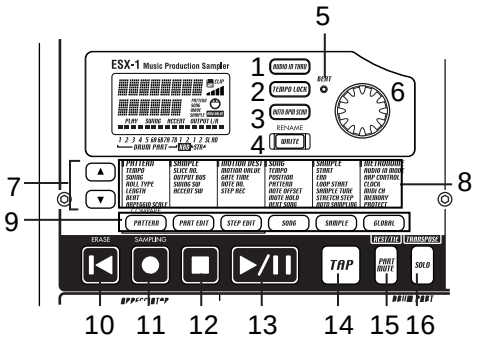
### 8. Sezione Tasti Step (☞ p.12)

Tasti che consentono la visualizzazione e l'impostazione di trigger relativa ai Pattern percussivi o melodici. I tasti Step assumono anche il compito di tastiera di un vero sintetizzatore, permettendo di riprodurre le parti Keyboard in tempo reale.

### 9. Sezione Arpeggiatore (☞ p.13)

Sezione incaricata di gestire l'Arpeggiatore.

# Sezione Common




### 1. Tasto AUDIO IN THRU

Tasto che permette di ruotare inalterato il segnale audio in ingresso al jack AUDIO IN all'uscita stereo principale o alla presa cuffie.

L'accensione del presente tasto determina automaticamente la disabilitazione degli effetti e delle sezioni PART COMMON, MODULATION e FILTER relative alla Parte Audio In.

### 2. Tasto TEMPO LOCK

Tasto che permette, una volta acceso, di bloccare il valore di tempo corrente, anche nel caso in cui si selezionino Pattern diversi da quello attuale.

### 3. Tasto AUTO BPM SCAN

Tasto che consente di rilevare automaticamente il tempo della sorgente audio connessa al jack Audio In.

### 4. Tasto WRITE/RENAME

Tasto utilizzabile per il salvataggio in memoria delle variazioni apportate in ciascuna modalità e dei pattern oggetto di editing. Usato in combinazione con il tasto SHIFT, permette anche di modificare il nome dei Pattern e delle Song.

### 5. LED BEAT

LED che lampeggia ad intervalli di un quarto di nota relativamente al tempo corrente.

### 6. Manopola DIAL

Controllo che consente la variazione dei valori dei parametri indicati sul display LCD.

### 7. ▲ / ▼ (tasti Cursore)

Tasti utilizzabili per la selezione dei parametri elencati nel menù Matrix. Il parametro correntemente selezionato è indicato sul display.

### 8. Menù Matrix

Elenco di parametri disponibili in ciascuna modalità. Utilizzare i tasti cursore per selezionare il parametro che si desidera impostare/modificare.

### 9. Tasti Modalità

Tasti che consentono la selezione delle diverse modalità d'uso previste per l'ESX-1 (PATTERN, PART EDIT, STEP EDIT, SONG, SAMPLE e GLOBAL).

### 10. Tasto RESET, ERASE

Tasto la cui pressione determina il ritorno istantaneo al punto iniziale del Pattern o della Song. Usato in combinazione con il tasto SHIFT durante la riproduzione, permette la cancellazione degli eventi relativi alla Parte corrente.

### 11. Tasto REC

Tasto che permette la registrazione dei Pattern ritmici, delle frasi musicali o degli effetti causati dal movimento delle manopole. Premuto durante la riproduzione o l'incisione degli eventi, consente di alternare lo status on/off di registrazione. Nelle modalità SAMPLE o PATTERN, usato in combinazione con il tasto SHIFT, pone l'ESX-1 in pausa di registrazione nella modalità SAMPLE; la successiva pressione del tasto PLAY determinerà l'inizio vero e proprio del campionamento.

### 12. Tasto STOP/CANCEL

Consente di interrompere la riproduzione di un Pattern o di una Song, oppure di annullare l'esecuzione di un comando.

### 13. Tasto PLAY/PAUSE

Tasto che consente, ad ogni singola pressione, l'avvio/pausa/ripristino della riproduzione del Pattern o della Song.

### 14. Tasto TAP

Tasto la cui pressione ripetuta (ad intervalli regolari di un quarto di nota) permette l'impostazione del Tempo.

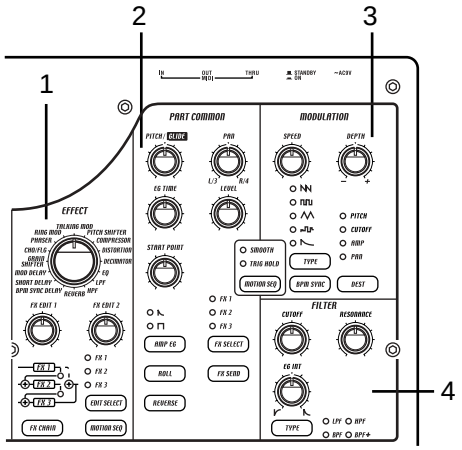
### 15. Tasto PART MUTE, REST/TIE

Usato in combinazione con una delle Parti, permette di abilitarne lo status di Mute, escludendo il rispettivo suono dall'ascolto. L'attivazione dello status di Mute è segnalata dall'accensione del presente tasto e dallo spegnimento del tasto della Parte posta in Mute. Nella registrazione Step, il tasto può essere usato per l'inserimento delle pause o delle legature.

### 16. Tasto SOLO, TRANSPOSE

Usato in combinazione con una Parte permette, in riproduzione, di abilitarne lo status di Solo, isolando il suono nel monitoraggio ed escludendo tutte le altre Parti. Lo status di Solo è segnalato dall'accensione del tasto. Per porre in Solo più di una Parte, tenere premuto il tasto SOLO e premere le Parti che si desidera ascoltare. Per disabilitare il Solo, premere e spegnere il tasto SOLO. Tenendo premuto il tasto SOLO ed usando la manopola DIAL o i tasti Step, è altresì possibile trasporre il pitch della frase musicale. (☞ p.41 "Transpose")

# Sezione Edit




## 1. EFFECT

Sezione che consente la scelta del tipo di effetto da utilizzare per l'elaborazione del segnale e l'impostazione dei parametri corrispondenti. I parametri distinti dall'icona Ⓜ supportano la funzione Motion Sequence.

**TYPE** (tipo di effetto): Consente la selezione del tipo di effetto.

**FX EDIT1** (edit effetto 1) Ⓜ: Permette l'impostazione dell'effetto. Il parametro oggetto di controllo dipende dal tipo di effetto selezionato.

**FX EDIT2** (edit effetto 2) Ⓜ: Permette l'impostazione dell'effetto. Il parametro oggetto di controllo dipende dal tipo di effetto selezionato.

**FX CHAIN** (chain effetti): Tasto la cui pressione determina ciclicamente la selezione di uno status di Chain tra i diversi processori di effetti. L'ESX-1 consente di ruotare il segnale in uscita da un processore all'ingresso di un altro. Lo status utilizzato è segnalato dall'accensione del LED corrispondente.

**EDIT SELECT**: Determina il processore di effetti oggetto di editing.

**MOTION SEQ.** (Motion Sequence): Consente la registrazione delle variazioni apportate in tempo reale alla Parte con le manopole FX EDIT 1 ed FX EDIT 2. Ad ogni pressione del tasto, lo status è alternato tra ON (acceso) ed OFF (spento).

## 2. PART COMMON

La sezione PART COMMON contiene i parametri che sono comuni sia alle Parti Drum che alle Keyboard. I parametri contraddistinti dall'icona Ⓜ supportano la Motion Sequence.

**MOTION SEQ.** (Motion Sequence): Tasto che consente la registrazione delle variazioni apportate in tempo reale alla Parte mediante l'uso delle manopole. Ad ogni pressione del tasto, lo status è alternato tra ON (LED SMOOTH acceso), ON (LED TRIG HOLD acceso) ed OFF (nessun LED acceso).

**PITCH/GLIDE** Ⓜ: Manopola che permette, per le Parti DRUM, l'impostazione del Pitch (intonazione). Per le Parti KEYBOARD, il controllo specifica il tempo che impiega l'intonazione a passare gradualmente tra due note legate.

**EG TIME** Ⓜ**:** Determina il tempo d'inviluppo (cioè il tempo di decadimento della nota) per ciascuna Parte.

**PAN** (panpot) Ⓜ: Controllo che stabilisce la posizione della Parte nel panorama stereo, relativamente al segnale in uscita dai jack L/MONO-R o dalle cuffie. Per il segnale inviato al bus ausiliario (3/4) (☞ p.42: Output bus), la manopola controlla il pan delle uscite individuali (INDIV. OUT 3, 4).

**LEVEL** Ⓜ: Specifica il volume di ciascuna Parte. Per le Parti accentate, il controllo determina l'intensità dell'accento.

**START POINT** Ⓜ: Specifica il punto iniziale di riproduzione del campione assegnato a ciascuna Parte.

**AMP EG** Ⓜ: Tasto che consente la selezione della forma d'inviluppo dell'Amp di ciascuna Parte. Ad ogni pressione del tasto, l'inviluppo è alternato tra ◺ (decay) o ⊓ (non-decay).

**ROLL** Ⓜ: Tasto che ad ogni pressione alterna lo status on/off relativo all'effetto Roll di ogni Parte. (acceso = ON; spento = OFF).

**FX SELECT** (selezione effetto) Ⓜ: Tasto che consente la selezione del processore di effetti da usare per ciascuna Parte. L'effetto è applicato solo dopo aver acceso il tasto FX SEND. L'impostazione del parametro è ignorata per il segnale inviato al bus 3/4 (INDIV. OUT 3, 4) (☞ p.42: Output bus).

**FX SEND** (mandata effetti) Ⓜ: Tasto che permette l'elaborazione della Parte da parte del corrispondente processore di effetti. Lo status del tasto è alternato on/off ad ogni singola pressione (acceso = ON; spento = OFF). L'impostazione del parametro è ignorata per il segnale inviato al bus 3/4 (INDIV. OUT 3, 4) (☞ p.42: Output bus).

**REVERSE** Ⓜ: Tasto che consente di specificare se la Parte selezionata debba essere riprodotta al contrario (in Reverse). Lo status è alternato on/off ad ogni singola pressione (acceso = ON; spento = OFF).

## 3. MODULATION

Sezione contenente i parametri utilizzabili per la creazione di variazioni temporali (modulazione) al suono della Parte. I parametri con l'icona Ⓜ supportano la Motion Sequence.

**SPEED** Ⓜ: Regola la velocità di modulazione.

**DEPTH** Ⓜ: Determina la profondità di modulazione.

**TYPE** (tipo di modulazione) Ⓜ: Specifica il tipo di modulazione da applicare.

**DEST** (destinazione) Ⓜ: Seleziona il parametro oggetto di modulazione.

**BPM SYNC** Ⓜ: Tasto che permette, una volta acceso, di sincronizzare la modulazione al valore di tempo corrente.

## 4. FILTER

Parametri che consentono di modificare radicalmente il carattere timbrico della Parte. I parametri contraddistinti dall'icona Ⓜ supportano la Motion Sequence.

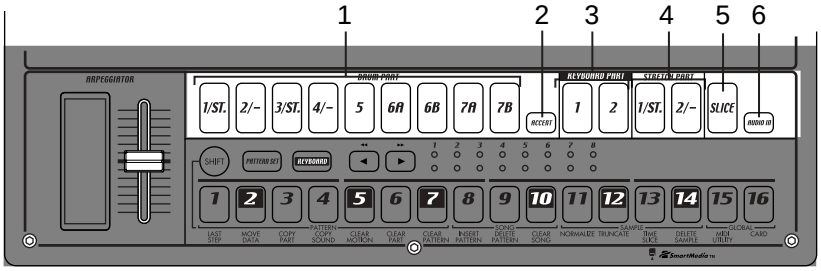
**CUTOFF** Ⓜ: Regola la frequenza di taglio del filtro.

**EG INT** (intensità EG) Ⓜ: Determina la profondità d'inviluppo del filtro.

**RESONANCE** Ⓜ: Imposta la risonanza del filtro.

**TYPE** (tipo di filtro) Ⓜ: Consente la selezione del tipo di filtro da utilizzare.

## Sezione Part select




### 1. (DRUM PART) 1...5, 6A-6B, 7A-7B (tasti Parti Drum)

Tasti la cui pressione determina la riproduzione dei suoni assegnati delle nove Parti DRUM.

### 2. ACCENT (tasto Parte Accent)

Tasto che consente la selezione delle Parte ACCENT.

### 3. (KEYBOARD PART) 1, 2 (tasti Parti Keyboard)

Tasti la cui pressione determina la selezione delle Parti KEYBOARD.

### 4. (STRETCH PART) 1, 2 (tasti Parti Stretch)

Tasti la cui pressione determina la riproduzione dei campioni assegnati a ciascuna Parte STRETCH.

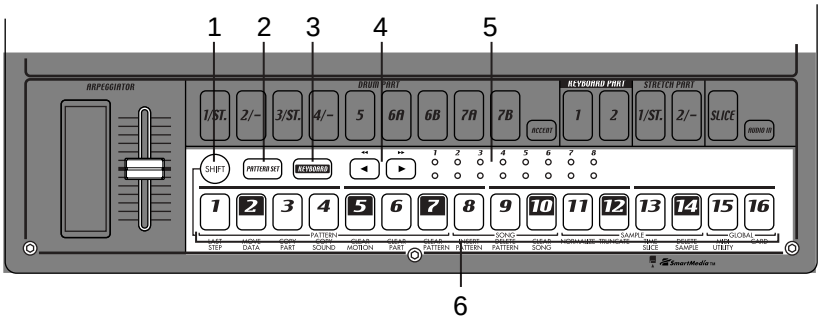
### 5. SLICE (tasto Parte Slice)

Tasto che consente la riproduzione del campione assegnato alla Parte SLICE.

### 6. AUDIO IN PART (tasto Parte Audio In)

Tasto che permette il monitoraggio della sorgente audio esterna connessa al jack AUDIO IN.

## Sezione Tasti Step




### 1. Tasto SHIFT

Tasto utilizzabile solo in combinazione con altri, e che permette la selezione della funzione secondaria assegnata a ciascun tasto.

**SHIFT** + tasto **RESET**: Cancellazione degli eventi da un pattern.

**SHIFT** + tasto **Step**: Esecuzione della funzione indicata al di sotto del corrispondente tasto Step.

**SHIFT** + manopola **DIAL**: Variazione ampia o minima del valore del parametro indicato sul display (in base alla Parte selezionata).

**SHIFT** + tasto **PATTERN**: Comparazione dei pattern.

Per ulteriori dettagli sull'uso combinato del tasto SHIFT con altri tasti, fare riferimento a ciascun parametro.

### 2. Tasto PATTERN SET

Tasto che permette, usato in combinazione con ciascun tasto Step, di selezionare il pattern corrispondentemente assegnato (☞ p.73: Pattern Set).

### 3. Tasto KEYBOARD

Tasto che consente, quando è acceso, di utilizzare i 16 tasti Step come la tastiera di un sintetizzatore per l'esecuzione di una melodia (☞ p.39: Funzione Keyboard). Ogni pressione del tasto alterna lo status on/off.

### 4. [◀][▶] (tasti Select)

Tasti utilizzabili per il controllo della posizione corrente espressa della fila inferiore di LED (rossi). I LED segnalano diversi tipi di informazione, come per esempio il gruppo Pattern Set, l'ottava di tastiera, la posizione del tasto Step etc (☞ p.13: LED Select). In modalità SONG, i tasti possono essere usati per il rewind o il fast-forward (riavvolgimento o avanzamento veloce) del brano musicale.

### 5. LED Select

La fila superiore di LED (verdi) indica la posizione corrente all'interno del Pattern in riproduzione (da 1 ad 8). La fila inferiore di LED (rossi) segnala la posizione mostrata dai tasti Step (da 1 ad 8). Quando la funzione Keyboard è attiva (tasto KEYBOARD acceso), i LED rossi indicano la posizione dell'ottava.

Quando la funzione Pattern Set è abilitata, i LED indicano il gruppo Pattern Set registrato per il corrispondente tasto Step.

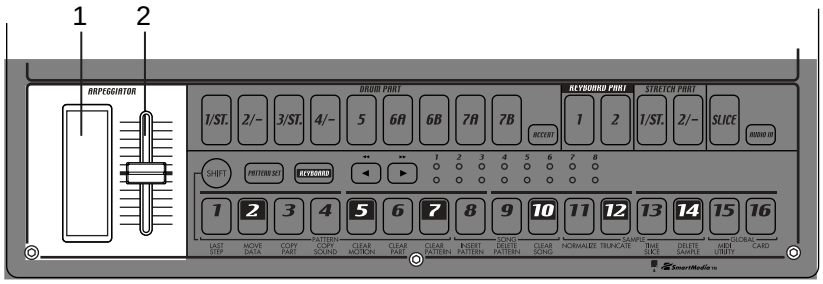
### 6. Tasti Step 1...16

Tasti utilizzabili per l'inserimento degli eventi all'interno di un Pattern. I tasti accesi segnalano la posizione o il timing di riproduzione delle singole Parti.

Quando il tasto KEYBOARD è acceso, i tasti possono essere sfruttati come la tastiera di un vero sintetizzatore per l'esecuzione strumentale in tempo reale.

Quando la funzione Pattern Set è abilitata (tasto PATTERN SET lampeggiante), i tasti consentono la selezione dei Pattern e l'assegnazione degli stessi ai singoli tasti Step.

## Sezione Arpeggiatore




### 1. Controller Ribbon

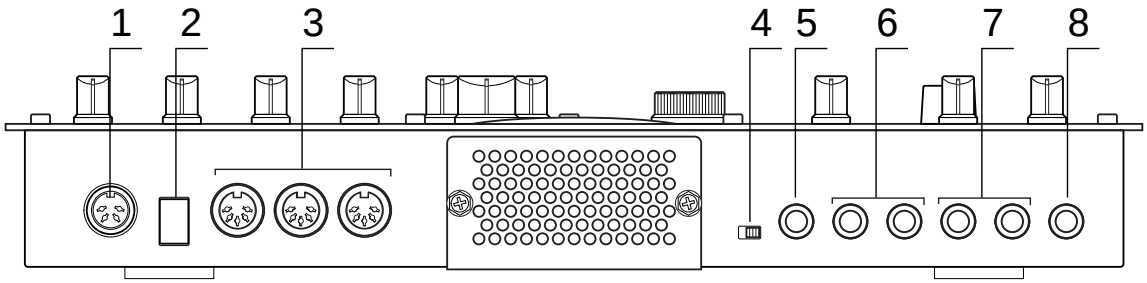
Controller che consente, con il semplice tocco delle dita, di riprodurre la Parte selezionata. Utilizzato insieme ad una Parte Keyboard, permette la riproduzione dei sedicesimi di nota, con un tempo di Gate variabile in base al punto di contatto. Per le Parti Drum, Stretch o Slice, l'area toccata influisce sulla risoluzione delle note.

### 2. Cursore

Cursore che permette di modificare l'intonazione delle note arpeggiate. Non ha alcun effetto per le Parti Drum.

L'impostazione "ARP CONTROL" della modalità GLOBAL permette di scambiare tra loro le funzioni assegnate al controller Ribbon ed al Cursore. (☞ p.87)

# Pannello posteriore




### 1. Presa ~AC 9V

Presa a cui collegare l'alimentatore CA/CA fornito di serie.

### 2. Interruttore STANDBY, ON

Pulsante la cui pressione alterna l'accensione alla condizione di standby dello strumento.

### 3. Porte MIDI

**IN** Connettore che permette la ricezione dei messaggi MIDI trasmessi da un modulo esterno, ai fini del controllo dell'ESX-1 da parte di un dispositivo MIDI esterno o per la ricezione di un data dump.

**OUT** Connettore attraverso il quale l'ESX-1 trasmette i messaggi MIDI, e per mezzo del quale è possibile controllare un dispositivo MIDI esterno od effettuare un data dump.

**THRU** Porta MIDI che ritrasmette invariati all'esterno i messaggi MIDI ricevuti alla porta MIDI IN. Può essere utilizzata per il collegamento a cascata di più moduli MIDI.

### 4. Switch di guadagno MIC, LINE

Switch (interruttore) che permette l'impostazione del livello di guadagno per il segnale in ingresso al jack AUDIO IN. Impostare lo switch su MIC qualora si desideri collegare un microfono, oppure su LINE nel caso in cui la sorgente esterna in ingresso invii un segnale di linea (tastiera, CD etc.).

### 5. Jack AUDIO IN, ST./MONO

Ingresso audio utilizzabile per il collegamento del microfono oppure del segnale proveniente da un dispositivo esterno. Il segnale audio in ingresso è utilizzato come suono dalla Parte Audio In. Se si desidera effettuare un collegamento stereo, connettere un jack stereo.

### 6. Jack INDIV.OUT 3, 4 (individual out)

Uscite audio ausiliarie incaricate di inviare all'esterno il segnale ruotato al bus 3 / 4.

Tutti i suoni pre-caricati da Korg sono impostati in maniera da inviare il segnale al bus principale stereo (L/R).

L'effetto delle valvole è applicato solo al segnale inviato al bus L/ MONO-R ed alla presa cuffie.

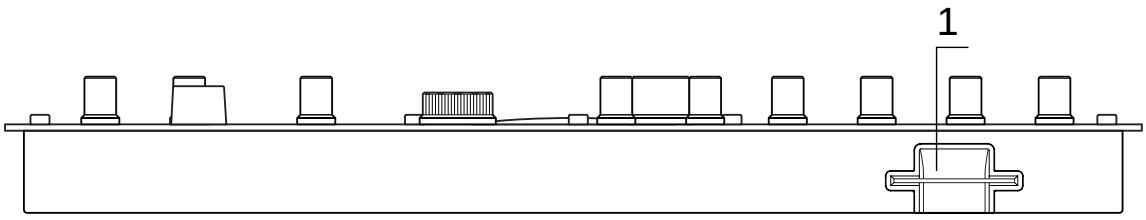
### 7. Jack OUTPUT L/MONO, R (Line out)

Uscita audio stereo principale, utilizzabile per il collegamento dell'ESX-1 ad un mixer o al sistema di amplificazione adottato. Se si desidera effettuare un tipo di collegamento in Mono, collegare il solo jack L/MONO.

### 8. Jack Headphone

Uscita audio utilizzabile per il collegamento di un paio di cuffie stereofoniche.

# Pannello frontale

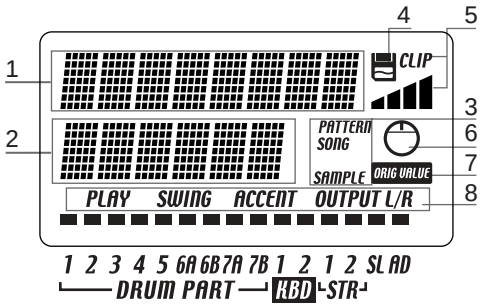



## Sezione Card

### 1. Slot SmartMedia™

Slot che consente l'utilizzo della Card SmartMedia per il salvataggio e/o il caricamento dei dati relativi all'ESX-1.

# Oggetti e funzioni sul display




### 1. Display Parametro

Area del display che riporta i nomi dei parametri, dei Pattern e delle Song.

### 2. Display Valore

Area del display che indica il valore del parametro selezionato.

### 3. Indicatore PATTERN, SONG, SAMPLE

Area del display che segnala, quando nell'area Valore è indicato il numero di un Pattern o di una Song, la modalità operativa corrente.

### 4. Indicatore SmartMedia™

Icona che segnala, quando accesa, la lettura/scrittura dei dati da/su Card SmartMedia™.

Evitare di rimuovere la Card SmartMedia™ o spegnere lo strumento quando l'icona è accesa. In caso contrario è possibile causare la perdita dei dati su di essa contenuti.

### 5. Indicatore del livello audio d'ingresso

Meter che segnala il livello del segnale in ingresso al jack Audio In. L'accensione dell'indicazione "CLIP" segnala un livello di segnale eccessivamente alto. In questo caso, utilizzare la manopola AUDIO IN LEVEL per abbassare leggermente il livello d'ingresso fino a far spegnere l'icona "CLIP".

### 6. Indicatore Manopola

Icona che si accende in seguito al movimento di una qualsiasi manopola del pannello superiore. Il movimento delle manopole determina anche la visualizzazione sul display del parametro oggetto di editing e del rispettivo valore. Dopo qualche secondo, il display ritorna alla schermata precedente.

### 7. Indicatore Valore Originale (Orig. value)

Indicatore che si accende quando il valore del parametro oggetto di editing corrisponde al valore memorizzato per il Pattern (cioè al valore originale).

### 8. Area di status della Parte

Area del display che segnala lo status (condizione) dei seguenti parametri di ciascuna Parte.

**PLAY**: Indica lo status di Mute di ciascuna Parte.

On (acceso): La Parte non è in condizioni di Mute.

Off (spento): La Parte è in condizioni di Mute.

**SWING**: Indica le Parti per le quali è stata abilitata la funzione Swing. Per modificare o visualizzare l'impostazione, utilizzare la pagina SWING SW in modalità Part Edit.

On (acceso): Swing abilitato per la Parte.

Off (spento): Swing disabilitato per la Parte.

**ACCENT**: Segnala le Parti accentate. Per modificare o visualizzare l'impostazione, utilizzare la pagina ACCENT SW in modalità Part Edit.

On (acceso): La Parte è accentata.

Off (spento): La Parte non è accentata.

**OUTPUT L/R**: Indica il bus di uscita di ciascuna Parte. Per modificare o visualizzare l'impostazione, utilizzare la pagina OUTPUT BUS in modalità Part Edit.

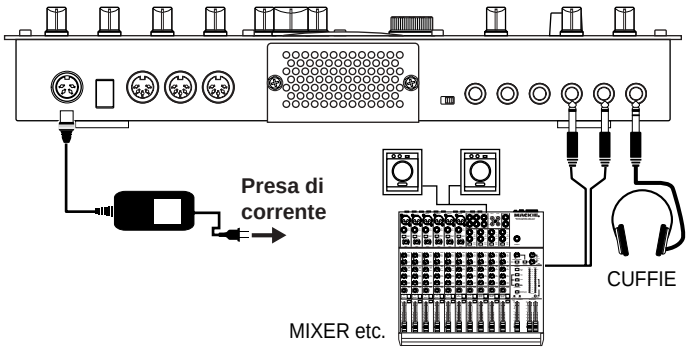
On (acceso): La Parte è inviata all'uscita di linea stereo principale (L/MONO, R).

Off (spento): La Parte è inviata alle uscite audio ausiliarie (INDI.OUT 3,4).

# 3. Operazioni di base

## Preparativi

### Collegamenti




1. Collegare il cavetto dell'alimentatore AC/AC fornito di serie alla presa AC 9V dell'ESX-1, e quindi l'altra estremità del cavo ad una presa di corrente elettrica.
2. Collegare l'uscita stereo principale dell'ESX-1 (L/MONO, R) ad un mixer oppure al sistema di amplificazione adottato. Se si intende effettuare un tipo di collegamento Mono, connettere il solo jack L/MONO.
3. Se si desidera monitorare i suoni attraverso le cuffie, collegare le stesse all'uscita Headphone.

note L'uscita stereo L/MONO-R rimane attiva anche dopo aver inserito le cuffie nel jack Headphone.

Effettuare tutte le connessioni audio prima di accendere lo strumento. In caso contrario è possibile arrecare danni permanenti agli altoparlanti del sistema di diffusione sonora o causare un malfunzionamento dell'intero apparato.

Collegare prima l'alimentatore alla presa AC 9V dell'ESX-1, e solo successivamente l'altra estremità alla presa di corrente elettrica.

### Accendere/spegnere lo strumento

#### *Accendere lo strumento*

1. Accertarsi di aver effettuato tutti i collegamenti audio necessari.
2. Premere l'interruttore STANDBY, ON.
3. Ruotare gradualmente verso destra la manopola MASTER VOLUME, e premere uno dei tasti delle Parti DRUM per verificare che i collegamenti audio siano stati correttamente effettuati.
4. Usare la manopola MASTER VOLUME ed i controlli di volume (manopole, cursori etc.) del mixer o del sistema di amplificazione utilizzato per impostare il livello di ascolto desiderato.

Dal momento in cui si accende lo strumento, le valvole dell'ESX-1 impiegano circa un minuto per raggiungere la piena operatività. Durante quest'intervallo di tempo, il suono potrebbe risultare distorto anche con la manopola TUBE GAIN completamente ruotata verso sinistra.

#### *Spegnere lo strumento*

1. Abbassare al minimo la manopola MASTER VOLUME e tutti i controlli di volume sul sistema di amplificazione esterno.
2. Accertarsi che l'indicatore SmartMedia sul display non sia acceso.
3. Premere lo switch STANDBY/ON per porre lo strumento in Standby.
   Se non si intende utilizzare l'ESX-1 per un periodo di tempo piuttosto esteso, disconnetere il cavo dell'alimentatore dalla presa di corrente elettrica.

# Riprodurre le Song Demo

L’ESX-1 è fornito di alcuni brani dimostrativi, che permettono di far apprezzare da subito il suo incredibile potenziale sonoro.

1. Premere ed accendere il tasto SONG.
2. Sul display appare il titolo ed il numero della Song correntemente selezionata per la riproduzione. Nel caso in cui ciò non accada, premere nuovamente il tasto SONG.
3. Ruotare la manopola DIAL per selezionare una Song.
4. Premere ed accendere il tasto PLAY/PAUSE per avviare la riproduzione della Song. La riproduzione si interrompe automaticamente al termine della Song (il tasto PLAY/PAUSE si spegne).

### *Porre in pausa la riproduzione*

Premere il tasto PLAY/PAUSE (il tasto inizia a lampeggiare).

### *Ripristinare la riproduzione*

Premere nuovamente il tasto PLAY/PAUSE (il tasto rimane acceso).

### *Arrestare la riproduzione*

Premere il tasto STOP/CANCEL.

# Elenco delle Song Demo

| | |
|---|---|
| S01: Party On | KEMMEI |
| S02: Das whut’s Hot! | Ian Fisher & Cory Tyson |
| S03: D&B mix | KORG |
| S04: >AsTrAl< | Oliver Munyak |

Tutti i Pattern e tutte le Song — © 2003 KORG Inc. Tutti i diritti riservati.

Le Song demo pre-caricate sono state create in modo tale da esprimere il miglior suono con la manopola TUBE GAIN in posizione “0”.

# 4. Modalità Sample

La modalità Sample permette la registrazione del segnale audio riprodotto da una sorgente sonora esterna per la creazione di un nuovo campione, compresa la possibilità di effettuarne la modifica o la cancellazione.

## Campionare con l’ESX-1

I punti descritti in basso costituiscono i passi principali da seguire per la procedura di campionamento, dalla registrazione dei nuovi suoni fino all’assegnazione degli stessi alle Parti.

### *1. Ascoltare i campioni esistenti (☞ p.20)*

L’ESX-1 è provvisto di una serie di campioni precaricati, tutti liberamente modificabili dall’utente secondo le proprie esigenze.

### *2. Registrare un nuovo campione (☞ p.21)*

Campionamento del suono. E’ possibile scegliere se campionare il segnale audio in ingresso (☞ p.21), oppure ri-campionare direttamente i suoni dell’ESX-1(☞ p.25).

### *3. Editing del campione (☞ p.23)*

Le diverse funzioni di editing consentono, tra l’altro, di modificare i punti di loop o l’intonazione del campione. E’ anche possibile incrementare il volume generale, rimuovere segmenti della forma d’onda audio non necessari (all’inizio e/o alla fine del campione) ed eseguire operazioni come Slice Sample o Stretch Sample.

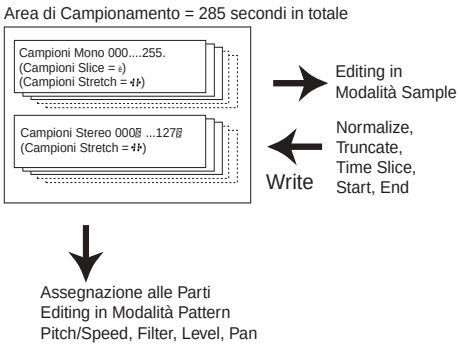
### *4. Salvare il campione (☞ p.33)*

Scrittura del campione sulla memoria interna dell’ESX-1. Per il salvataggio dei dati sulla card SmartMedia, fare riferimento al paragrafo “Usare la card SmartMedia™” (☞ p.88).

### *5. Assegnare il campione ad una Parte*

Assegnazione del campione salvato ad una delle Parti di un Pattern [in modalità Part Edit, “SAMPLE.” (☞ p.46)]

**Modalità Sample**



# Ascoltare i campioni

1. Premere ed accendere il tasto SAMPLE per entrare in modalità Sample.
2. Premere il tasto cursore [▲] per visualizzare sul display il "(nome del campione)".
3. Ruotare la manopola DIAL per selezionare il campione desiderato.
   L'ESX-1 è fornito di sei diversi tipi di campione e cioè:
   "001": campione Mono
   "001": campione Stereo
   "001": campione Slice
   "001": campione Stretch
   "001": campione Stretch Stereo
   "001": campione Slice Stretch
4. Premere il tasto PLAY/PAUSE oppure uno dei tasti delle Parti per ascoltare il campione selezionato.
   Per interrompere la riproduzione del campione, premere il tasto STOP/CANCEL.

note Nelle modalità Song e Pattern, il campione può essere monitorato premendo il tasto della Parte cui lo stesso è assegnato. (☞ p.38 "Ascoltare il suono di una Parte")

### *Cos'è un campione?*

La definizione di "campione" fa riferimento ad un segmento di audio registrato, modificato o meno dall'utente. L'ESX-1 rende particolarmente facile la registrazione dei campioni, e la successiva assegnazione degli stessi alle Parti dei Pattern. L'area di memoria interna dedicata dall'ESX-1 al campionamento consente la registrazione di un massimo di 285 secondi di materiale audio, ed il salvataggio di un massimo di 384 campioni (256 mono e 128 stereo, a condizione che il tempo totale massimo non ecceda quello consentito). I campioni stereo ovviamente occupano il doppio dell'area rispetto a quelli mono.

La sovrascrittura o la cancellazione dei campioni precaricati (factory data) è irreversibile. Non è possibile cioè ripristinare i dati originali una volta modificati o eliminati dalla memoria. Si consiglia quindi di effettuare un back-up (copia di sicurezza) di tutti i campioni originali su card SmartMedia™ per consentirne in seguito il ripristino qualora questi vengano accidentalmente cancellati.

Il campionamento termina automaticamente all'esaurimento del tempo massimo consentito. Utilizzare la schermata "MEMORY" della modalità Global per controllare la quantità di spazio in memoria disponibile per la registrazione prima di iniziare il campionamento. Per la registrazione di campioni stereo, il tempo indicato sul display deve essere diviso per due, dato che questi occupano esattamente il doppio dello spazio rispetto a quelli mono.

# Registrare un nuovo campione

La procedura in basso descrive come effettuare il campionamento di un segnale audio proveniente da una sorgente sonora esterna (CD, MiniDisk etc.).

## Campionamento

### *Prepararsi al campionamento*

1. Collegare l'uscita audio del dispositivo esterno (del quale si desidera registrare il segnale) all'ingresso AUDIO IN dell'ESX-1.

note Il jack dell'ingresso AUDIO IN è del tipo stereo, ma può tuttavia essere usato anche per l'inserimento di un connettore mono. Prima di proseguire oltre, impostare il parametro AUDIO IN MODE della modalità Global in base al tipo di campionamento che si desidera effettuare (☞ p.87).

2. Impostare lo switch MIC/LINE sul retro dello strumento in posizione LINE.
3. Premere ed accendere il tasto AUDIO IN THRU, e verificare il livello del segnale in ingresso.
4. Utilizzare il controllo del livello di uscita del dispositivo esterno (oppure la manopola AUDIO IN LEVEL dell'ESX-1) per regolare il livello d'ingresso. Evitare di far accendere l'indicatore CLIP anche nei passaggi dalla dinamica elevata, in quanto questo potrebbe causare la distorsione del suono.

### *Impostazioni della Modalità Sample*

5. Premere ed accendere il tasto SAMPLE. Premere il tasto cursore [▲] per visualizzare sul display il "(nome del campione)" (l'icona SAMPLE si accende).
6. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto REC per entrare in pausa di registrazione (i tasti REC e PLAY/PAUSE iniziano a lampeggiare). Se a questo punto si intende abbandonare la procedura di campionamento, premere il tasto STOP/CANCEL.
7. Utilizzare la manopola DIAL per impostare il parametro "SmplMode" in base al tipo di campionamento desiderato ("Stereo" o "Mono").

### *Registrare il campione*

8. Premere il tasto PLAY/PAUSE per avviare la registrazione del campione (il tasto REC inizia a lampeggiare, quello PLAY/PAUSE si accende).
9. Per interrompere il campionamento, premere il tasto STOP/CANCEL (i tasti REC e PLAY/PAUSE si spengono).

Al termine dell'operazione di campionamento, sul display Parametro appare l'indicazione "New-Smp", mentre su quello Valore l'indicazione "__", a segnalare il fatto che un nuovo campione è stato registrato. Premere quindi il tasto PLAY/PAUSE per ascoltare il campione inciso.

A questo punto è possibile utilizzare il tasto Write/Rename per avviare la procedura descritta in "Salvare il campione" (☞ p.33), la quale permette di eseguire la scrittura in memoria del campione registrato. Se tuttavia non si intende memorizzare il campione, selezionare un campione differente, oppure effettuare una nuova registrazione.

### *Usare un segnale esterno per avviare il campionamento*

**AUTO SAMPLING ..... Off, 1...15**

La presente funzione consente, una volta entrati in pausa di registrazione, di avviare il campionamento del segnale audio in ingresso nel momento in cui questo supera una determinata soglia impostata dall'utente.

Impostando per il parametro "Threshold" un qualsiasi valore diverso da Off, l'ESX-1 potrà avviare il campionamento solo qualora riceva il segnale audio trasmesso dal dispositivo esterno. Non sarà quindi possibile far partire manualmente la registrazione premendo il tasto PLAY/PAUSE.

1. Seguire la procedura descritta ai punti 1-4 del paragrafo "Campionamento". Arrestare quindi la riproduzione dell'audio sul dispositivo esterno.
2. Premere il tasto SAMPLE.
3. Premere il tasto cursore [▼] per visualizzare sul display "AutoSmpl."
4. Ruotare la manopola DIAL per modificare il livello di Threshold da "Off" a "10."

note Il valore ottimale del livello di soglia dipende dall'intensità del segnale audio in ingresso. E' consigliabile provare diverse impostazioni per stabilire quale sia il valore più adatto al tipo di materiale che si desidera registrare.

5. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto REC per entrare in pausa di registrazione. Utilizzare la manopola DIAL per specificare il tipo di campionamento desiderato (Stereo o Mono).
6. Premere il tasto PLAY/PAUSE.
7. Avviare la riproduzione del segnale audio sul dispositivo esterno. Avendo impostato un livello di soglia piuttosto basso, il campionamento dovrebbe iniziare non appena l'ESX-1 riceve il segnale esterno.
8. Per interrompere il campionamento, premere il tasto STOP/CANCEL. Premere successivamente il tasto PLAY/PAUSE per ascoltare il segmento audio appena registrato. Se a questo punto si desidera salvare il campione in memoria, effettuare l'operazione Write/ Rename (☞ p.33).

### *Se il campionamento non inizia nel momento in cui parte la riproduzione del segnale audio esterno*

Premere il tasto STOP/CANCEL per uscire dalla pausa di registrazione, ed impostare un livello di soglia inferiore a quello precedentemente specificato (quindi al di sotto di "10"). Se invece il campionamento è avviato in anticipo rispetto a quanto previsto a causa di rumori o suoni che debbono essere esclusi dalla registrazione, impostare un livello di soglia più alto rispetto a quello stabilito.

# Editing del campione

In modalità Sample è anche possibile utilizzare i tasti e le manopole delle sezioni Part Edit ed Effect per modificare (editing) secondo necessità il campione registrato (☞ p.35 “Modalità Pattern).

In modalità Sample, lo status delle manopole e dei tasti non può essere salvato in memoria con l’operazione Write.

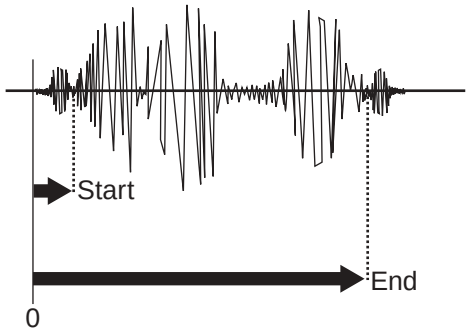
Il tasto ROLL non può essere utilizzato in modalità Sample.

## Impostare il punto di Start

**START .....**

1. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] per visualizzare sul display l’indicazione “Start.”
2. Ruotare la manopola DIAL per impostare il punto di Start. Il display mostra le ultime cinque cifre del punto di Start corrente. Se si desidera visualizzare le prime tre cifre, premere il tasto SHIFT. Per modificare il punto di Start, tenere premuto il tasto SHIFT e ruotare la manopola DIAL.
3. Durante la modifica del punto di Start, utilizzare il tasto PLAY/ PAUSE per monitorare le variazioni di volta in volta apportate.

Il valore di “START” è sempre inferiore a quello di “END”.




## Impostare il punto di End

**END .....**

1. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] per visualizzare sul display l’indicazione “End.”
2. Ruotare la manopola DIAL per impostare il punto di End. Il display mostra le ultime cinque cifre del punto di End corrente. Se si desidera visualizzare le prime tre cifre, premere il tasto SHIFT. Per modificare il punto di End, tenere premuto il tasto SHIFT e ruotare la manopola DIAL.
3. Durante la modifica del punto di End, utilizzare il tasto PLAY/ PAUSE per monitorare le variazioni di volta in volta apportate.

note Il tasto della Parte si accende durante la riproduzione del campione, e si spegne al termine del playback. Questo per consentire di controllare con maggiore precisione il punto di END.

Il punto di END non può ricadere oltre la lunghezza massima del campione.

## Impostare il punto di Loop

**LOOP START .....**

1. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] per visualizzare sul display l’indicazione “LoopStat”.
2. Ruotare la manopola DIAL per impostare il punto di Loop. Con una qualsiasi impostazione diversa da “Off”, la riproduzione del campione ha inizio dal punto di Start, prosegue fino al punto di End, ritorna al punto di Loop e continua ciclicamente tra il punto di Loop e quello di End. Se si desidera sfruttare il decadimento del suono, assegnare il campione ad una Parte, selezionare il tipo di decadimento AMP EG ed impostare il parametro EG TIME.

Il punto di Loop è valido solo per i campioni assegnati alle Parti Keyboard, mentre è ignorato per le Parti Drum. I campioni assegnati a quest’ultime sono sempre riprodotti in modalità “one-shot” (un solo passaggio).

Non è possibile impostare il punto di loop per un campione stereo.

# Modificare l’intonazione del campione

**SAMPLE TUNE ..... -64.00...+64.00(Cent)**

Parametro che consente l’impostazione o la modifica dell’intonazione (pitch) del campione assegnato ad una Parte Drum, Stretch o Slice. Per i campioni assegnati alle Parti Keyboard, il valore impostato con il presente parametro è applicato al campione riprodotto con la nota C4 della tastiera.

1. Premere il tasto SAMPLE.
2. Premere il tasto cursore [▲] per visualizzare sul display il “(nome del campione)”. (L’icona SAMPLE si accende).
3. Ruotare la manopola DIAL per selezionare il campione del quale si desidera modificare l’intonazione.
4. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] per visualizzare sul display l’indicazione “SmplTune.”
5. Ruotare la manopola DIAL per modificare l’intonazione del campione. Per variare le cifre superiori, tenere premuto il tasto SHIFT e ruotare la manopola DIAL. Utilizzare il tasto PLAY/PAUSE per monitorare il risultato delle variazioni di volta in volta apportate.

# Campionamento diretto dei suoni dell'ESX-1 (Ricampionamento)

I suoni dell'ESX-1 possono essere nuovamente registrati durante la riproduzione. Tale operazione, denominata "ricampionamento", permette di mixare più campioni tra loro o elaborare con gli effetti i campioni esistenti per creare nuovi suoni da assegnare alle Parti.

- Non è consentito registrare una Motion Sequence e contemporaneamente ricampionare un suono.
- Il ricampionamento può essere eseguito solo per quelle Parti per le quali è stato specificato il bus d'uscita (OUTPUT BUS) L-R. Non è possibile cioè eseguire l'operazione per le Parti ruotate al bus ausiliario.
- Alcune impostazioni potrebbero causare la distorsione digitale del segnale durante il ricampionamento. Nel caso ciò dovesse accadere, decrementare il livello sonoro della Parte ed eseguire nuovamente l'operazione.
- Non è consentito ricampionare il suono elaborato dalle valvole.

### *Ricampionare dall'inizio del pattern o della Song*

1. Accertarsi che l'ESX-1 sia in modalità Pattern o Song.
2. Premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere la riproduzione.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto REC per entrare in pausa di registrazione. (I tasti REC e PLAY/PAUSE iniziano a lampeggiare.) Se a questo punto si desidera interrompere l'operazione, premere il tasto STOP/CANCEL.
4. Selezionare il parametro "SmplMode" e ruotare la manopola DIAL per impostare la modalità di campionamento ("Stereo" oppure "Mono").
5. Premere il tasto PLAY/PAUSE per avviare il campionamento (il tasto REC continua a lampeggiare, mentre il tasto PLAY/PAUSE si accende). Se si intende annullare l'operazione ed uscire dalla registrazione, premere il tasto STOP/CANCEL.
6. Premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il campionamento (i tasti REC e PLAY/PAUSE si spengono).

note Premendo il tasto REC invece di STOP/CANCEL è possibile uscire dalla registrazione lasciando tuttavia il Pattern o la Song in riproduzione (il tasto REC si spegne mentre il tasto PLAY/PAUSE continua a rimanere acceso).

7. Tornare alla modalità Sample. Premere il tasto PLAY/PAUSE per ascoltare il risultato ottenuto.

- All'accensione (condizione di default), la modalità di registrazione dell'ESX-1 corrisponde sempre a "monoaural" (cioè mono).

note Premendo il tasto PLAY/PAUSE durante il ricampionamento è possibile interrompere la riproduzione del Pattern o della Song senza tuttavia fermare la registrazione.

### *Ricampionare da un punto qualsiasi all'interno del pattern o della Song*

1. Accertarsi che l'ESX-1 sia in modalità Pattern o Song.
2. Premere il tasto STOP/CANCEL per arrestare la riproduzione.
3. Premere ed accendere il tasto PLAY/PAUSE per avviare la riproduzione del pattern o della Song.
4. Nel momento in cui si desidera avviare il ricampionamento, tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto REC. (Il tasto REC inizia a lampeggiare, mentre il tasto PLAY/PAUSE si accende).
5. Premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il ricampionamento (i tasti REC e PLAY/PAUSE si spengono).

note Premendo il tasto REC è possibile uscire dalla registrazione lasciando tuttavia il Pattern o la Song in riproduzione (il tasto REC si spegne mentre il tasto PLAY/PAUSE continua a rimanere acceso).

La modalità di registrazione (mono o stereo) adottata per il ricampionamento corrisponde a quella descritta nel paragrafo "Ricampionare dall'inizio del Pattern o della Song".

note Premendo il tasto PLAY/PAUSE durante il ricampionamento è possibile interrompere la riproduzione del Pattern o della Song senza tuttavia fermare la registrazione.

### *Ricampionare una singola nota della Parte*

1. Accertarsi che l'ESX-1 sia in modalità Pattern, Song o Sample.

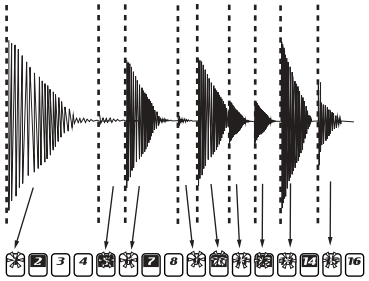
note Le modalità Pattern e Song sono più indicate per il ricampionamento di più Parti simultaneamente, ma il volume generale del campione ottenuto potrebbe risultare più basso. Per ricampionare un singolo suono, è consigliabile utilizzare la modalità Sample.

2. Premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere la riproduzione.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto REC per entrare in pausa di registrazione (i tasti REC e PLAY/PAUSE iniziano a lampeggiare). Sul display appare il parametro che consente di specificare il tipo di ricampionamento da utilizzare (stereo o mono).
4. Ruotare la manopola DIAL per selezionare "Mono" o "Stereo" a seconda del tipo di registrazione che si intende eseguire.
5. Premere il tasto della Parte che si desidera ricampionare. Il suono è così riprodotto e contemporaneamente l'ESX-1 inizia la registrazione (il tasto REC inizia a lampeggiare mentre il tasto PLAY/PAUSE si accende). Nel caso delle Parti Keyboard, il campionamento ha inizio nel momento in cui si preme uno dei tasti Step.
6. Premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il campionamento (i tasti REC e PLAY/PAUSE si spengono). Qualora si intenda annullare l'operazione di campionamento prima del suo effettivo inizio, premere il tasto STOP/CANCEL quando ci si trova ancora in pausa di registrazione.

# Slice

### *Cos'è uno "Slice"?*

La funzione Slice permette di estrapolare i singoli suoni da un segmento audio, ed è particolarmente efficace su campioni audio nei quali sono presenti strumenti dall'attacco piuttosto definito, come per esempio loop ritmici o percussivi. Per esempio, in una frase ritmica composta da cassa, rullante ed hi-hat, la funzione Slice è in grado di riconoscere l'attacco delle singole percussioni e di dividere l'intero campione in singole note. E' in seguito possibile assegnare i campioni estratti alle Parti per la successiva riproduzione in modalità one-shot (singolo passaggio).



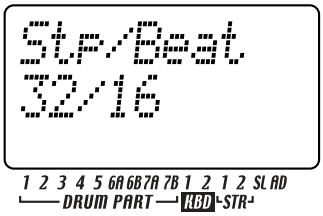
| Beat | Step di assegnazione delle note | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Campione Slice | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** |
| **16** (♪ ×16) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| **32** (♬ ×16) | 1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 | 17 | 19 | 21 | 23 | 25 | 27 | 29 | 31 |
| **8Tri** (♪3 ×12) | 1 | 3 | 4 | 6 | 7 | 9 | 10 | 12 | 13 | 15 | 16 | 18 | 19 | 21 | 22 | 24 |
| **16Tri** (♬3 ×12) | 1 | 3 | 4 | 6 | 7 | 9 | 10 | 12 | 13 | 15 | 16 | 18 | 19 | 21 | 22 | 24 |

## Creare un campione Slice (TIME SLICE)

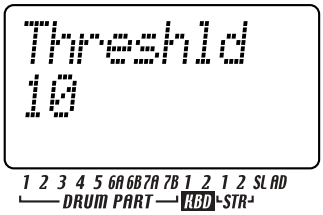
Non è consentito usare la funzione Slice su un campione Stereo.

1. Utilizzare la manopola DIAL per selezionare il campione mono sul quale si desidera usare la funzione Slice.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 13 (TIME SLICE). (Il tasto Step 13 si accende, ed il tasto della Parte Slice inizia a lampeggiare).
3. Premere il tasto della Parte Slice. L'ESX-1 riconosce automaticamente il numero di step ed il beat del campione, indicando le informazioni rilevanti sul display.

   Ruotare la manopola DIAL per specificare il numero di step con il quale si intende dividere il campione originale.




4. Tenere premuto il tasto SHIFT e ruotare la manopola DIAL per stabilire il beat. E' possibile scegliere tra quattro opzioni: 16, 32, 12 o 24. Quando si usa la funzione Slice in un Pattern, e si regola il presente parametro sullo stesso numero di beat del Pattern, i campioni saranno assegnati ai tasti Step in maniera da corrispondere ad ogni singolo beat del groove originale. Impostando un numero di beat differente, i campioni estratti saranno assegnati a tasti Step diversi (☞ p.47).
5. Premere nuovamente il tasto della Parte Slice per visualizzare sul display "Threshld". Il parametro rende possibile specificare la sensibilità con la quale la funzione riconosce gli attacchi dei singoli strumenti percussivi ed esegue la divisione del groove. I tasti Step accesi segnalano l'avvenuta divisione del segmento audio in più parti. Premere il tasto Step acceso per



riprodurre la nota assegnata a tale locazione. Modificando la sensibilità di riconoscimento degli attacchi è quindi possibile ottenere divisioni più o meno nette del campione originale. L'intervallo di valori utilizzabile per il parametro "Threshld" va da 0 a 32; valori bassi del parametro comportano una maggiore sensibilità, il che determina quindi una divisione più accurata dei singoli strumenti.

Se al punto 4 della procedura si è specificato un valore di Step pari o maggiore a 16, utilizzare i tasti cursore [◀][▶] per cambiare l'area di step slice visualizzata (l'area corrente è indicata dalla fila inferiore di LED).

6. Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo uno dei tasti Step è anche possibile incrementare o diminuire il numero di slice con i quali dividere il campione originale. Ciò permette di specificare manualmente un punto di divisione non riconosciuto dalla funzione automatica, oppure cancellare una divisione non necessaria.

La modifica del parametro "Threshld" (e quindi della sensibilità di riconoscimento degli attacchi) può comportare un certo tempo di attesa per poter essere effettivamente attuata. Questo anche in base alla natura del groove originale.

La modifica del parametro "Threshld" potrebbe non comportare affatto una diversa divisione del campione o groove originale. Ciò dipende in gran parte dal tipo di campione utilizzato e del relativo volume.

Quando si imposta il parametro Beat su valori di 12 o 24 step, i tasti Step 13-16 non sono utilizzati.

7. Dopo aver regolato tutti i parametri secondo le proprie esigenze, premere il tasto della Parte Slice per completare l'operazione (il tasto si spegne).
8. Premere il tasto WRITE/RENAME per salvare il campione in memoria. Se si desidera interrompere l'operazione di Slice in un punto qualsiasi della procedura, premere il tasto STOP/CANCEL.

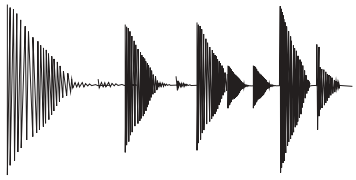
   I campioni estratti dal groove originale sono contraddistinti dall'icona "♩" accanto al numero.

### *Problemi nella creazione del campione Slice*

L'esecuzione della funzione Time Slice può a volte determinare risultati non rispondenti alle effettive necessità. In questo caso, provare ad attuare le seguenti misure.

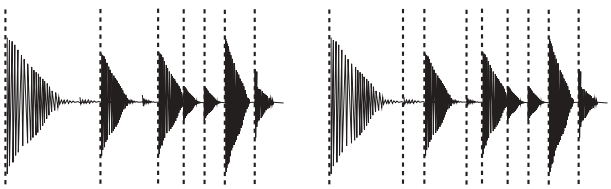
#### *Modificare le impostazioni di Step Slice (punto 3)*

Lo slice step segnala all'ESX-1 "il numero di step con il quale suddividere il groove originale", ed è eseguito automaticamente durante il processo di Slice in base alla lunghezza del campione, agli attacchi dei singoli suoni ed al tempo. Qualora il risultato finale si discosti palesemente da quello che in realtà si sarebbe dovuto ottenere, utilizzare la manopola DIAL per modificare manualmente l'impostazione. Supponiamo per esempio di avere un groove audio come quello illustrato nella figura in basso: ">_>_>>>>" (dove ">" rappresenta una nota, e "_" è il silenzio audio).

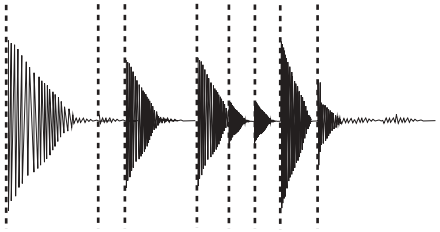


Il groove di cui sopra contiene sei attacchi, ma osservando l'intera forma d'onda è possibile notare come in realtà dovrebbe occupare otto step, per cui un valore di "8" sarebbe più adeguato. Se quindi l'ESX-1 segnala un valore diverso da "8" (come per esempio "7" o "9"), utilizzare la manopola DIAL per cambiare tale impostazione.

**7 step** **9 step**



Come altro esempio, supponiamo di avere due step di silenzio audio alla fine della forma d'onda ">_>_>>>>", come nella figura in basso: ">_>_>>>>__".



In questo caso, l'ESX-1 dovrebbe idealmente individuare "10" step, ma qualora ciò non avvenga, la successiva operazione di Slice potrebbe non essere eseguita correttamente, per cui sarà necessario impostare manualmente il valore di slice step.
E' anche possibile specificare manualmente in numero di slice tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo uno dei tasti Step.

### *Impostare manualmente lo status on/off degli slice mentre si regola la sensibilità (punto 6)*

In alcuni casi, la regolazione del parametro "Threshld" non consente di ottenere il risultato desiderato.
Supponiamo per esempio di avere un groove del tipo ">_>_>>>>" che si desidera tagliare in 8 step.

Dopo aver impostato il parametro "Threshld" su "10", il display potrebbe indicare
[1][ ][3][ ][5][6][ ][8]
Tuttavia, dato che il risultato che si intende ottenere è
[1][ ][3][ ][5][6][7][8]
questo comporterebbe l'esclusione dello step [7].
Di solito, si sarebbe portati a pensare che aumentando la sensibilità di riconoscimento degli attacchi si potrebbe correggere facilmente l'errore. Ma supponiamo che abbassando il valore di "Threshld" da "10" a "9" si ottenga l'accensione dello step [4] invece di [7] e cioè
[1][ ][3][4][5][6][ ][8]
che non rappresenta ancora il risultato sperato.

In questo caso, quando cioè non è possibile ottenere la divisione richiesta neanche con un valore di sensibilità piuttosto elevato, è necessario impostare manualmente lo status dei singoli slice.
Dopo aver impostato il parametro "Threshld" su "10" ed aver ottenuto
[1][ ][3][ ][5][6][ ][8]
tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step [7]. Ciò permetterà all'ESX-1 di individuare l'attacco presente a metà strada tra lo slice [6] ed [8] e di far accendere lo slice [7].

Il risultato finale sarà quindi
[1][ ][3][ ][5][6][7][8]

Analogamente è possibile disabilitare gli slice non necessari, tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo il tasto Step acceso (il tutto eseguito nella pagina nella quale si specifica il parametro "Threshld").

Gli esempi sopra descritti rappresentano il modo migliore di suddividere i groove con la funzione Time Slice, e garantire quindi sempre la corretta divisione dei suoni. E' tuttavia possibile che, anche osservando i suggerimenti forniti, alcuni campioni dalla natura particolarmente complessa producano un risultato non del tutto soddisfacente.
Nel caso in cui si notino alcune discrepanze nella riproduzione dei campioni ottenuti dalla divisione di un groove, è possibile incrementare lo SWING

della Parte cui è stato assegnato lo slice (in modalità Pattern), oppure modificarne l'intonazione (pitch). E' importante non farsi limitare dal pattern o groove originale: utilizzando la Motion Sequence o gli effetti è possibile creare pattern simili all'originale ma tuttavia con un tocco di personalità in più.

### *Utilizzare i singoli campioni Slice*

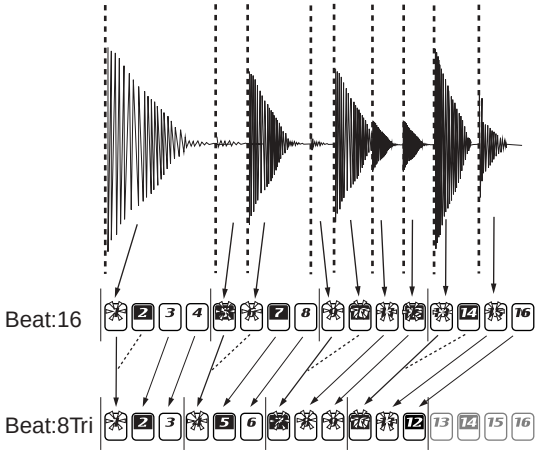
I campioni individuali estratti dal groove mediante la funzione Slice possono essere assegnati alle Parti Drum e Keyboard. (☞ p.47 "Assegnare i singoli Slice estratti dal campione").

### *Usare un campione Slice in un pattern con un beat diverso*

Quando si usa un campione slice in un pattern, ed il beat del campione corrisponde a quello del pattern stesso, tale beat rappresenterà il beat del pattern. Tuttavia, qualora il beat del campione differisca da quello del pattern, gli slice saranno assegnati a tasti Step differenti. Assegnando un campione slice con un numero diverso di beat ad un pattern "8tri", i singoli slice saranno riassegnati ai tasti Step in base a quanto indicato nella tabella in basso.

| | Numero di Slice della forma d'onda | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| N° di Step | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** |
| **16** (♪ ×16) | 1+2 | 3 | 4 | 5+6 | 7 | 8 | 9+10 | 11 | 12 | 13+14 | 15 | 16 | - | - | - | - |
| **32** (♬ ×16) | 1-4 | 5+6 | 7+8 | 9-12 | 13+14 | 15+16 | 17-20 | 21+22 | 23+24 | 25-28 | 29+30 | 31+31 | - | - | - | - |
| **12** (♪$_3$ ×12 ) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | - | - | - | - |
| **24** (♬$_3$ ×12 ) | 1+2 | 3+4 | 5+6 | 7+8 | 9+10 | 11+12 | 13+14 | 15+16 | 17+18 | 19+20 | 21+22 | 23+24 | - | - | - | - |

Esempio: un campione slice creato con un beat di "16" ed assegnato ad un pattern "8tri" determinerà la seguente assegnazione degli slice ai tasti Step.




### *Specificare o meno il Last Step per un pattern*

Se non si specifica il Last Step di un pattern, l'assegnazione degli slice ai tasti Step è automaticamente effettuata per una lunghezza di 16 o 12 Step.
Stabilendo invece il Last Step, i campioni slice saranno riprodotti ripetutamente.

Con un'impostazione di Slice Step pari a "9"

| Impost. Last Step | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| N° Step | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** |
| Non specificato | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| LAST STEP: 15 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | - |

# Stretch

### *Cos'è lo "Stretch"?*

La funzione Stretch permette di variare la velocità di riproduzione di un campione in maniera da farla combaciare con il tempo del pattern, senza tuttavia modificare l'intonazione. Ciò consente quindi di usare i campioni estratti da groove su pattern dal tempo differente.
Un "campione Stretch" è in pratica un campione la cui lunghezza (relativa agli step in sedicesimi di nota) è stata preventivamente stabilita. I campioni Stretch possono essere assegnati solo alle Parti Stretch. Così come già visto per le Parti Drum 1-7B, i campioni Stretch possono essere collocati su ciascun step della modalità Pattern, ai fini della successiva riproduzione in modalità one-shot (un solo passaggio, ed a condizione che il campione che precede non si sovrapponga a quello che segue).

note L'interruzione della riproduzione di un Pattern o di una Song determina anche l'arresto della riproduzione di una Parte Stretch.

## Creare un campione Stretch

**STRETCH STEP ..... Off, 1...128**

Parametro che determina la lunghezza del campione, in termini di numeri di sedicesimi di nota. Quando lo step di una Parte Stretch è assegnata ad un Pattern o una Song, la velocità di riproduzione del campione è automaticamente modificata (senza alterare l'intonazione) in maniera da farla combaciare con il tempo del Pattern/Song. Impostando per il campione un qualsiasi valore diverso da "Off", lo stesso sarà gestito come campione Stretch; in questo caso, accanto al numero del campione apparirà l'icona "♯".

1. Premere il tasto SAMPLE.
2. Premere il tasto cursore [▲] per visualizzare sul display il "(nome del campione"). (L'icona SAMPLE si accende).
3. Ruotare la manopola DIAL per selezionare il campione sul quale effettuare l'operazione Stretch.
4. Utilizzare i tasti cursore per visualizzare sul display l'indicazione "StrcStep."
5. Ruotare la manopola DIAL per impostare un qualsiasi valore di Stretch Step diverso da "Off."

L'effetto di stretch può essere monitorato solo dopo aver assegnato un campione Stretch ad una Parte Stretch.

E' anche possibile usare la funzione Stretch su un campione stereo per ottenere un campione Stretch stereo. In questo caso è necessario assegnare un campione Stretch stereo alla Parte Stretch 1. Questo tuttavia determina la disabilitazione automatica della Parte Stretch 2.

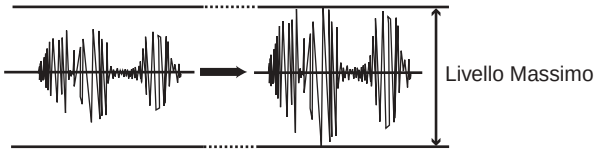
# Altre funzioni utili di editing

Se si desidera mantenere tutte le modifiche apportate al campione, è necessario effettuarne il salvataggio mediante il comando Write prima di selezionare un campione differente da quello oggetto di editing o prima di spegnere lo strumento. (☞ p.33 “Salvare il campione”)

## Normalize

Tipo di operazione che permette di incrementare al massimo consentito (senza comunque causare la distorsione del segnale) il livello di amplitudine del campione.

1. Usare la manopola DIAL per selezionare il campione da normalizzare.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 11 (NORMALIZE). (Il tasto Step 11 inizia a lampeggiare).
3. Premere nuovamente il tasto Step 11 per eseguire il comando Normalize (il tasto Step 11 si spegne al termine dell’operazione). Se invece si desidera annullare l’operazione, premere il tasto STOP/CANCEL.



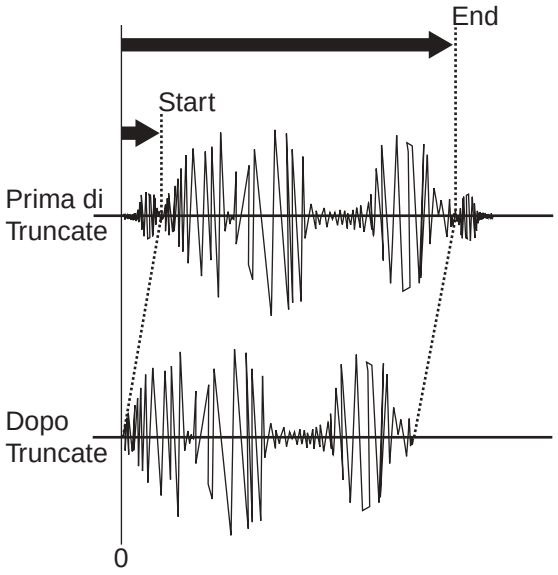

## Truncate

Operazione che permette di cancellare i segmenti audio presenti prima del punto di START e dopo quello di END.

1. Usare la manopola DIAL per selezionare il campione per il quale si desidera eseguire l’operazione Truncate.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 12 (TRUNCATE). (Il tasto Step 12 inizia a lampeggiare).
3. Specificare i punti di START ed END.
4. Premere nuovamente il tasto Step 12 per eseguire il comando di Truncate (il tasto Step 12 si spegne al termine dell’operazione). Se invece si desidera annullare l’operazione, premere il tasto STOP/CANCEL.

Dopo l’operazione Truncate, il valore di START sarà pari a 0, mentre quello di END alla fine della forma d’onda del campione.

Se si esegue l’operazione Truncate su un campione stretch, le impostazioni di slice saranno annullate, ed il campione sarà riprodotto in modalità one-shot (un solo passaggio).



# Salvare il campione

Se si desidera riutilizzare il nuovo campione registrato o mantenere tutte le modifiche ad esso apportate , è indispensabile effettuarne il salvataggio in memoria mediante l'operazione Write.

Qualora si desideri invece annullare tutte le modifiche apportate e ripristinare la condizione originale del campione, è sufficiente selezionare un campione differente da quello oggetto di editing senza effettuare quindi la scrittura in memoria.

1. Premere il tasto WRITE/RENAME (il tasto inizia a lampeggiare). Sul display appare il numero della locazione di destinazione in memoria del campione.
2. Utilizzare la manopola DIAL per selezionare la locazione di destinazione in memoria desiderata per il salvataggio. Per i campioni Mono è possibile scegliere tra le locazioni comprese tra "000" e "255." I campioni Stereo possono invece essere salvati nelle locazioni comprese tra "000.□" e "127□".

   Le locazioni di memoria già occupate da un campione sono contraddistinte sul display da un asterisco (" * ").
3. Premere nuovamente il tasto WRITE/RENAME per iniziare il salvataggio del campione (oppure il tasto STOP/CANCEL per annullare la procedura). Sul display appare un indicatore che segnala il progresso dell'operazione in corso. Al completamento della scrittura in memoria, sul display appare il numero della locazione di memoria sulla quale è stato effettuato il salvataggio, ed il tasto WRITE/ RENAME si spegne.

L'impostazione originale dello strumento (factory setting) prevede la protezione della memoria per cui, se si desidera effettuare il salvataggio dei campioni, è necessario disabilitare la protezione prima di iniziare la procedura di scrittura (☞ p.87 "Proteggere i dati in Memoria"). Il salvataggio eseguito su una locazione di memoria già occupata determinerà la sovrascrittura del campione ivi residente.

Durante il salvataggio dei campioni, l'ESX-1 ottimizza l'organizzazione dei dati contenuti in memoria, per cui l'operazione complessiva richiede un certo periodo di tempo per poter essere portata a termine. Durante tale periodo di tempo, sul display appare un indicatore che segnala il progresso dell'operazione in corso. Evitare in ogni caso di spegnere lo strumento mentre è in corso l'operazione Write (cioè mentre il tasto WRITE/RENAME è acceso).

# Salvare il campione con un nome diverso

1. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto WRITE/ RENAME (che inizia a lampeggiare). Il display Parametro indica "Rename", mentre quello Valore mostra i "(sei caratteri del nome del campione)".
2. Assegnare il nome al campione che si desidera salvare.

   Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] per spostare il cursore verso sinistra o destra nel display, e ruotare la manopola DIAL per modificare ciascun carattere del nome. E' possibile assegnare al campione un nome composto da un massimo di otto caratteri. Dopo aver composto il nome da attribuire al campione, premere il tasto WRITE/RENAME.
3. Selezionare il numero di locazione in memoria per il salvataggio. Sul display Parametro appare l'indicazione "WriteTo", mentre su quello Valore il "numero della locazione di memoria oggetto di scrittura".
4. Premere il tasto WRITE/RENAME per iniziare la scrittura dei dati in memoria. Il tasto WRITE/RENAME rimane acceso durante la procedura di salvataggio, e si spegne solo ad operazione conclusa. Se si desidera annullare il salvataggio dei dati, premere il tasto STOP/ CANCEL. Al completamento

dell'operazione, sul display appare il numero della locazione di memoria sul quale è stato effettuato il salvataggio dei dati.

Se si esegue il salvataggio durante la riproduzione di un campione, il playback di quest'ultimo non viene interrotto dall'operazione di scrittura.

Quando si da inizio alla procedura di scrittura durante la riproduzione di un campione, e successivamente si preme il tasto STOP/CANCEL per annullare l'operazione di salvataggio, la riproduzione del campione non viene interrotta. Questa sarà invece arrestata in seguito alla seconda pressione del tasto STOP/CANCEL.

# Cancellare il campione

Tipo di operazione che consente di cancellare un campione salvato sulla memoria interna dell'ESX-1.

1. Utilizzare la manopola DIAL per selezionare il campione che si desidera cancellare.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 14 (DELETE SAMPLE). (Il tasto Step 14 inizia a lampeggiare).
3. Premere nuovamente il tasto Step 14 per eseguire l'operazione Delete. (Il tasto Step 14 si spegne ad operazione compiuta). Per annullare la procedura di cancellazione, premere invece il tasto STOP/CANCEL.

Non è possibile ricuperare i campioni cancellati.

Durante il salvataggio dei campioni, l'ESX-1 ottimizza l'organizzazione dei dati contenuti in memoria, per cui l'operazione complessiva richiede un certo periodo di tempo per poter essere portata a termine. Durante tale periodo di tempo, sul display appare un indicatore che segnala il progresso dell'operazione in corso. Evitare in ogni caso di spegnere lo strumento mentre è in corso l'operazione Write (cioè mentre il tasto WRITE/RENAME è acceso).

# Controllare la quantità di memoria disponibile per il campionamento

Premere il tasto GLOBAL, ed utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display Parametro l'indicazione "Memory."
Il parametro segnala (in secondi) il tempo rimasto disponibile per il campionamento.

Il parametro Memory non può in alcun modo essere modificato.

Poichè i campioni Stereo occupano il doppio dello spazio in memoria rispetto a quelli Mono, il tempo disponibile per il campionamento indicato sul display deve essere diviso per due nel caso si intenda registrare campioni Stereo.

# 5. Modalità Pattern

## Riprodurre i Pattern

### *Cos'è un Pattern?*

Il "Pattern" è un breve segmento musicale composto da frasi ritmiche create dalle Parti Drum e frasi melodiche generate dalle Parti Keyboard.

L'ESX-1 permette la creazione ed il salvataggio di 256 pattern, ciascuno dei quali formato da un massimo di 16 Parti. Oltre ai suoni di ogni Parte, il Pattern ingloba anche le impostazioni degli effetti utilizzati ed i movimenti delle manopole registrati con la Motion Sequence.

*Parte (☞ p.38)*

## Riprodurre un Pattern

### *Avviare la riproduzione*

1. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
2. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display il "(nome del pattern)".
3. Premere il tasto PLAY/PAUSE per iniziare la riproduzione del pattern (il tasto si accende). Al termine del playback, il pattern torna all'inizio e continua la riproduzione in loop.

note Durante la riproduzione del pattern è possibile utilizzare la funzione Keyboard (tasti Step) ed i tasti delle Parti Drum per suonare insieme ad esso, così come sfruttare le manopole ed i vari controlli per modificarne il suono.

Implementando le diverse funzioni disponibili della modalità Pattern nella performance è quindi possibile espandere ulteriormente l'espressività per la creazione di pattern innovativi ed originali.

### *Porre in pausa la riproduzione*

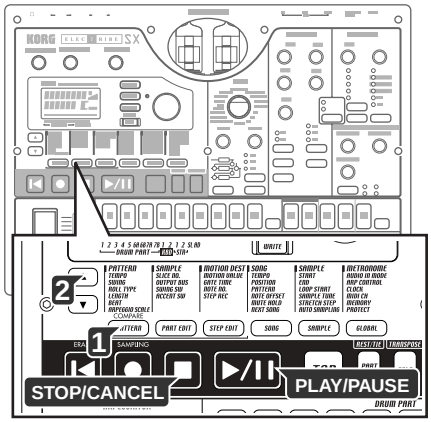
Premere il tasto PLAY/PAUSE (il tasto inizia a lampeggiare).

### *Ripristinare la riproduzione*

Premere nuovamente il tasto PLAY/PAUSE (il tasto torna ad accendersi).

### *Arrestare la riproduzione*

Premere il tasto STOP/CANCEL.



# Selezionare il pattern

1. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
2. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display il “(nome del pattern)”.
3. Ruotare la manopola DIAL per selezionare il pattern da riprodurre.
   E’ possibile scegliere tra un totale di 256 pattern: A.01–A.64, B.01–B.64, C.01–C.64, D.01–D.64.
   La selezione del pattern può anche essere effettuata durante la riproduzione.

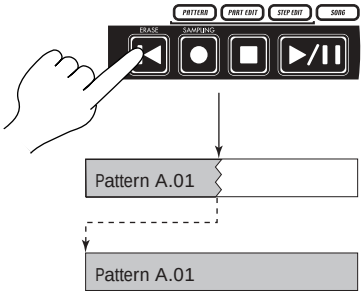
### *Accertare quale il pattern è in riproduzione*

Per visualizzare il Pattern correntemente in riproduzione, premere il tasto PATTERN acceso. Sul display appare il “(nome del pattern”).

### *Forzare il pattern a ripartire dall’inizio*

Durante il playback del Pattern, se si desidera far tornare lo stesso all’inizio, premere il tasto RESET.

note Qualora si intenda sincronizzare il pattern ad un dispositivo audio esterno, utilizzare il tasto TAP per impostare il tempo in base a quello sorgente, e quindi premere il tasto RESET all’inizio della misura. Il presente metodo rappresenta il modo manuale con il quale è possibile sincronizzare il Pattern senza ricorrere all’uso del MIDI.




### *Nota sul timing relativo al cambio dei pattern*

La selezione di un Pattern diverso da quello correntemente in riproduzione ne determina la sostituzione, ma solo dopo il termine del Pattern corrente. Fino ad allora, sul display appare (lampeggiando) il nome del Pattern in attesa di subentrare a quello selezionato. Il nome cessa di lampeggiare e rimane fisso solo a cambio avvenuto.

Il cambio del Pattern durante la riproduzione può dare luogo a rumori indesiderati, piccoli ritardi o assenza di effetti. Ciò può essere causato dalla diversa impostazione degli effetti o del delay tra i due Pattern.

Se due Pattern in sequenza utilizzano gli stessi effetti ma con diverse impostazioni, il risultato sonoro sarà del tutto identico a quello che si otterrebbe mediante l’uso delle manopole e dei controlli della sezione Effetti.

# Impostare il tempo di riproduzione

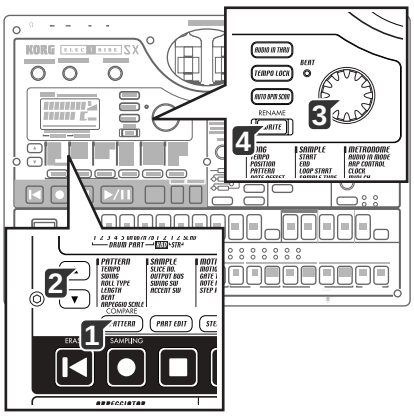
**TEMPO ..... 20.0...300.0**

### *Impostare il tempo con la manopola DIAL*

1. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
2. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display l’indicazione “Tempo”.
3. Ruotare la manopola DIAL per impostare il tempo secondo le proprie esigenze.

Il tempo del pattern ritorna al suo valore originale qualora si selezioni un altro pattern senza prima effettuarne la scrittura in memoria.

Quando il tasto TEMPO LOCK è spento, e si seleziona un pattern diverso da quello corrente, il valore di tempo applicato corrisponderà a quello memorizzato per il nuovo pattern selezionato.




### *Impostare il tempo con maggior precisione*

Per specificare ancor più in dettaglio il tempo del pattern, è sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT e ruotare la manopola DIAL. In questo caso, la modifica avverrà in step di unità decimali rispetto al valore intero (per es.: 120.4, 98.6 etc.).

### *Impostare il tempo con il tasto TAP*

Mentre il Pattern è in riproduzione, premere ripetutamente il tasto TAP ad intervalli di un quarto di nota ed in base al tempo desiderato. L'ESX-1 in questo caso individua la distanza tra ogni singola pressione del tasto TAP e regola di conseguenza il tempo. Tale opzione può essere adottata anche quando il Pattern è fermo o in pausa.

Due o più volte

### *Funzione Auto BPM Scanning*

Funzione che consente di rilevare il tempo del segnale audio esterno in ingresso al jack AUDIO IN, e di utilizzare tale valore per il Pattern riprodotto dall'ESX-1.

1. Premere ed accendere il tasto AUTO BPM SCAN per avviare la funzione di riconoscimento del valore di tempo. Sul display appare l'indicazione "AutoBPM". Il tempo rimane tuttavia invariato.

2. Quando l'ESX-1 ha terminato il riconoscimento del valore di tempo finale, il tasto AUTO BPM SCAN inizia a lampeggiare, e sul display appare il nuovo valore di tempo rilevato automaticamente.

note Qualora la funzione non sia in grado di rilevare automaticamente il tempo della sorgente audio esterna, sul display apparirà l'indicazione "—.-"

3. Premere nuovamente il tasto AUTO BPM SCAN per confermare il tempo rilevato e consentirne l'applicazione per il pattern. Se tuttavia non si desidera utilizzare tale valore, premere il tasto TAP oppure il tasto TEMPO LOCK, e ripristinare il tempo selezionato prima dell'operazione di rilevamento automatico. In alternativa, cancellare il tempo rilevato utilizzando i tasti cursore [▲][▼] oppure selezionare una Modalità differente da quella corrente.

### *Mantenere costante il tempo per tutti i pattern (TEMPO LOCK)*

Premendo ed accendendo il tasto TEMPO LOCK è possibile mantenere invariato il tempo impostato, a prescindere quindi dal valore di tempo memorizzato per i Pattern (compreso quello corrente) che di volta in volta si avvicendano in riproduzione. Quando il tasto TEMPO LOCK è spento, la selezione di un Pattern determina sempre l'applicazione del corrispondente valore di tempo con esso memorizzato.

note Quando il tasto TEMPO LOCK è acceso, il valore di tempo rimane bloccato anche arrestando la riproduzione. Se quindi si desidera ripristinare il tempo salvato con il Pattern, premere e spegnere il tasto TEMPO LOCK e selezionare nuovamente il Pattern.

Lo status (condizione) del tasto TEMPO LOCK non può essere salvato insieme ai dati del Pattern.

# Riprodurre il suono delle Parti

### *Cos'è una Parte?*

La "Parte" costituisce l'unità di base più piccola all'interno di un Pattern. Ciascuna Parte può essere composta da un singolo suono, una frase ritmica o melodica, impostazioni degli effetti ed eventi relativi alla Motion Sequence.

(☞ p.46 "Editing dei suoni")

Ognuno di questi elementi può essere impostato e memorizzato dall'utente secondo le proprie esigenze.

L'ESX-1 utilizza tre tipi differenti di Parti, per un totale di sedici.

### *— Parti Drum (1–5, 6A-B, 7A-B)*

Parti che riproducono un campione percussivo in modalità one-shot (un singolo passaggio). Ciascuna Parte contiene un pattern ritmico (timing delle note), eventi di Motion Sequence etc.

### *— Parti Keyboard (1, 2)*

Parti che riproducono suoni melodici in loop (trigger, numero di nota, tempo di Gate). Ciascuna Parte contiene un pattern melodico, eventi di Motion Sequence etc.

### *— Parte Accent*

Parte contenente elementi che determinano l'incremento di volume di alcuni punti (accento) all'interno del pattern, ed eventi di Motion Sequence.

### *— Parti Stretch (1, 2)*

Parti incaricate di riprodurre i campioni Stretch.
Ciascuna Parte contiene un pattern ritmico (timing delle note), eventi di Motion Sequence etc.

### *— Parte Slice*

Parte che riproduce il campione Slice, e che contiene una frase ritmica (timing delle note), eventi di Motion Sequence etc.

### *— Parte Audio In*

Parte che consente la riproduzione di un segnale audio esterno.
Contiene un pattern ritmico (trigger, tempo di Gate), eventi di Motion Sequence etc.

# Ascoltare il suono di una Parte

I diversi suoni possono essere monitorati premendo i tasti delle Parti Drum, Stretch, Slice, oppure i tasti Step quando il tasto KEYBOARD è acceso. Il suono ottenibile con la pressione di ciascun tasto varia in base al tipo di Pattern selezionato.

La pressione di un tasto delle Parti Drum disabilita automaticamente la funzione Keyboard per i tasti Step; tuttavia, tale funzione (ed il relativo status) sarà ripristinata nel momento in cui si premerà nuovamente uno dei tasti delle Parti Keyboard.

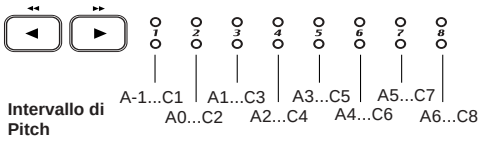
### *Ascoltare il suono di una Parte Drum*

Per ascoltare i suoni assegnati a ciascuna delle Parti Drum, premere i tasti 1-7B della corrispondente sezione.

Le Parti Drum 6A e 6B non possono essere riprodotte contemporaneamente. Lo stesso dicasi per le Parti 7A e 7B.

### *Ascoltare il suono di una Parte Keyboard (funzione Keyboard)*

1. Premere ed accendere uno dei tasti KEYBOARD PART 1, 2.
2. Premere ed accendere il tasto KEYBOARD.
3. Utilizzare i tasti Step come le note di una tastiera per riprodurre la Parte. Usare i tasti Select per saltare di ottava in ottava. L'ottava correntemente selezionata è indicata dal LED rosso acceso (fila inferiore).




Non è possibile accendere/spegnare il tasto KEYBOARD se non dopo aver selezionato uno dei tasti KEYBOARD PART 1, 2.

Dato che ogni Parte Keyboard è costituita da un sintetizzatore monofonico, non è consentito riprodurre due o più note contemporaneamente (cioè polifonicamente).

# Selezionare una Parte

Utilizzando i tasti delle Parti è possibile selezionare la Parte oggetto di editing.

### *Parti Drum, Stretch, Slice ed Audio In*

La pressione di uno dei tasti delle Parti sopra descritte, fatta eccezione per il tasto Audio In, determina la riproduzione del corrispondente suono assegnato (e l'accensione del tasto). Premendo invece il tasto Audio In è possibile monitorare il segnale audio esterno in ingresso al jack AUDIO IN. Inoltre, la pressione di uno dei tasti delle Parti determina l'accensione del tasto Step che ne indica la posizione di trigger all'interno del pattern ritmico di quella Parte. Lo stesso dicasi per lo step correntemente in riproduzione, che si accende per segnalare la posizione corrente all'interno del Pattern.

La riproduzione del suono di una Parte, in seguito alla pressione del corrispondente tasto, avviene sempre con volume accentato.

### *Selezionare una Parte durante il playback senza riprodurne il suono*

Per selezionare una Parte durante il playback senza tuttavia riprodurre il corrispondente suono, tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto della Parte Drum desiderato.

### *Parti Keyboard*

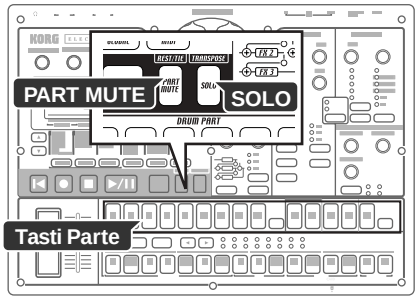
La pressione e l'accensione di uno dei tasti KEYBOARD PART determina la selezione della corrispondente Parte Keyboard. Accendendo anche il tasto KEYBOARD è possibile sfruttare i tasti Step per suonare la Parte come si farebbe normalmente con la tastiera di un sintetizzatore. Il modo in cui si accendono i tasti Step dipende in questo caso dallo status del tasto KEYBOARD.

On (acceso): I tasti corripondenti a ciascun pitch (intonazione) si accendono in sequenza durante il playback per indicare il pitch correntemente in riproduzione.

Off (spento): I tasti si accendono per segnalare la posizione di trigger della frase nel pattern.

### *Parte Accent*

La pressione e l'accensione di uno dei tasti delle Parti Accent determina la selezione della Parte accentata. Per conoscere la locazione di accento all'interno del pattern, controllare i tasti Step accesi.



# Porre in Mute una Parte

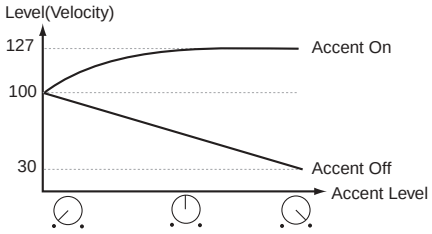
La procedura in basso descrive come porre in Mute (cioè come escludere temporaneamente dall'ascolto) una determinata Parte.

1. Tenere premuto il tasto PART MUTE e premere il tasto della Parte che si desidera porre in Mute. (Il tasto PART MUTE si accende).
2. Mentre si mantiene premuto il tasto PART MUTE, l'area Status della Parte sul display segnala la condizione di Mute di ciascuna Parte. Le Parti non poste in Mute sono accese, quelle in Mute spente. E' possibile porre in Mute più Parti contemporaneamente.
3. Per disabilitare in blocco tutte le impostazioni di Mute, premere il tasto SOLO. Per annullare la condizione di Mute soltanto di alcune Parti, premere il tasto della Parte che si desidera riascoltare.

# Porre in Solo una Parte

1. Tenere premuto il tasto SOLO e premere il tasto della Parte che si desidera isolare nel monitoraggio, escludendo automaticamente tutte le altre (il tasto SOLO e quello della Parte in Solo si accendono).
2. Dopo aver acceso il tasto SOLO, è possibile premere altre Parti da porre in Solo.
3. Per porre in Solo due o più Parti, tenere premuto il tasto SOLO e selezionare tutte le Parti che si intende isolare nel monitoraggio. In alternativa, tenere premuto il tasto SOLO (oppure il tasto PART MUTE) mentre è già acceso, e premere la Parte che si desidera aggiungere nel monitoraggio.
4. La successiva pressione ed il rilascio del tasto SOLO determina la disabilitazione della funzione Solo (il tasto si spegne).

note Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo uno dei tasti delle Parti Drum è possibile impostare lo status on/off dell'intero blocco Drum. Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo una qualsiasi Parte non-Drum è invece possibile specificare lo status on/off di tutte le Parti ad esclusione di quelle Drum.

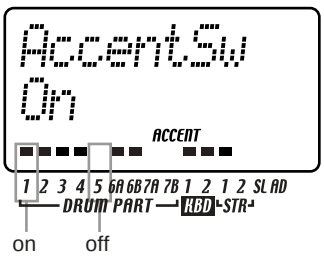



# Accentare una Parte

### *Specificare le locazioni di accento e l'intensità*

Le Parti Drum e Keyboard possono essere accentate, in maniera da enfatizzarne il livello di volume in determinate locazioni del pattern.

1. Premere il tasto ACCENT; verificare che i tasti Step segnalino le locazioni all'interno del pattern per le quali è stato abilitato l'accento.
2. Per impostare lo status on/off di accento per una determinata locazione, premere il tasto Step corrispondente (lo status è alternato ad ogni singola pressione).
3. Utilizzare la manopola LEVEL della Sezione Part Common per regolare l'intensità dell'accento. Ruotando la manopola verso destra è possibile ottenere una differenza più marcata tra il suono normale e quello accentato. Ruotando invece la manopola completamente a sinistra, la differenza tra suono accentato e quello normale sarà praticamente nulla.




La pressione del tasto della Parte Accent di per sè non produce alcun suono. Da notare inoltre che la riproduzione del suono di una Parte, in seguito alla pressione del corrispondente tasto, avviene sempre con volume accentato.

Avviare la riproduzione del pattern ad ogni variazione apportata per ascoltare il risultato ottenuto in termini di volume.

Le impostazioni di accento non hanno alcun effetto per quelle Parti per le quali il parametro ACCENT SW è disabilitato (Off).

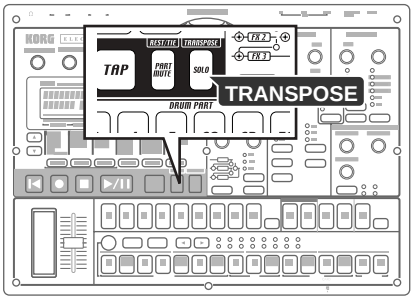
### *Specificare le Parti da accentare*

**ACCENT SW ..... On, Off**

La funzione di accento può essere abilitata/disabilitata individualmente per ciascuna Parte.

1. Premere ed accendere il tasto PART EDIT.
2. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "Accent Sw." Lo status (On/Off) di accento per ciascuna Parte può essere verificato dalla presenza o meno del simbolo "■" nella parte bassa del display. Per modificare tale status, premere il tasto della Parte desiderata e ruotare la manopola DIAL per impostare secondo necessità la condizione On (simbolo presente) oppure Off (simbolo assente).

L'esecuzione della funzione Pattern Clear determina l'abilitazione di ACCENT SW per tutte le Parti.




# Trasporre una frase (Transpose)

**TRANSPOSE ..... -24...24**

Funzione che permette di trasporre l'intonazione delle Parti Keyboard 1 e 2.

1. Mantenere premuto il tasto TRANSPOSE per visualizzare sul display il valore corrente di trasposizione.
2. Continuare a tener premuto il tasto TRANSPOSE e ruotare la manopola DIAL per trasporre la frase in passi di un semitono per volta. Un valore di ±1 trasporte le frase di un semitono, ±2 di un intero tono, ±7 di una quinta e ±12 di un'intera ottava.

   L'utilizzo della trasposizione è segnalata dal tasto TRANSPOSE lampeggiante. Il tasto si spegne quando si specifica un valore di trasposizione pari a "0". La quantità di trasposizione può altresì essere stabilita tenendo premuto il tasto TRANSPOSE ed utilizzando i tasti Select oppure Step.

   In quest'ultimo caso, al tasto Step 4 corrisponderà l'intonazione della nota "C" (cioè Do).

Se si effettua la trasposizione di una Parte in Solo, il tasto rimane acceso (e non lampeggiante). Questo tornerà a lampeggiare solo dopo aver disabilitato la condizione di Solo.

L'impostazione di trasposizione non rimane in memoria. Ad ogni accensione, lo strumento ripristina come default il valore di 0 (zero).

# Aggiungere "Swing" al pattern

### *Specificare la quantità di Swing*

**SWING ..... 50...75**

Lo Swing consente di sfalsare leggermente il timing di riproduzione di determinati step. Ciò può essere utilizzato per trasformare un ritmo in 16-beat piuttosto statico in uno con un andamento più shuffle ed imprevedibile. L'intervallo di valori impostabile per lo Swing è compreso tra il 50 ed il 75 (%), ed influisce sul timing degli step pari. Un'impostazione pari a 50 non produce alcuna variazione, mentre uno di 66 consente di ottenere un andamento shuffle.

Per impostare la funzione di Swing indipendentemente per ciascuna Parte, utilizzare la pagina SWING SW della modalità Part Edit.

1. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
2. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare l'indicazione "Swing" sul display Parametro. Ruotare la manopola DIAL per impostare la quantità di Swing desiderata.

L'impostazione di Swing è ignorata per i beat "8Tri" (e3x12) e "16Tri" (x3 x12).

### *Specificare la Parte per la funzione Swing*

**SWING SW ..... On, Off**

Il presente parametro permette di abilitare/disabilitare lo Swing individualmente per ciascuna Parte.

1. Premere ed accendere il tasto PART EDIT.
2. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display Parametro l'indicazione "SwingSw".
3. Lo status (On/Off) di Swing per ciascuna Parte può essere verificato dalla presenza o meno del simbolo "■" nella parte bassa del display. Per modificare tale status, premere il tasto della Parte desiderata e ruotare la manopola DIAL per impostare secondo necessità la condizione On (simbolo presente) oppure Off (simbolo assente) di Swing.

L'esecuzione della funzione Pattern Clear determina l'abilitazione di SWING SW per tutte le Parti.

# Applicare il Roll ad una Parte

### *Selezionare una Parte ed abilitare l'effetto di Roll*

**ROLL .....**

Parametro che consente di applicare l'effetto di Roll (rapida successione di colpi o note) individualmente a ciascuna Parte. L'intervallo tra le note del Roll dipende dal tipo di pattern, dal tipo di Roll applicato e dalla quantità di Swing utilizzata (☞ "Impostare il tipo di Roll").

1. Premere il tasto della Parte per la quale si desidera applicare l'effetto di Roll.
2. Premere ed accendere il tasto ROLL per applicare l'effetto alla Parte selezionata durante la riproduzione.
   E' anche possibile monitorare l'effetto di Roll a riproduzione ferma. In questo caso è sufficiente premere ed accendere il tasto ROLL, e tenere premuto il tasto della Parte per ascoltare l'effetto. Questo sarà applicato fin tanto che si manterrà premuto il tasto della Parte.

### *Impostare il tipo di Roll*

**ROLL TYPE ..... 2, 3, 4**

Il presente parametro permette di specificare, quando il tasto ROLL è acceso, il numero di ripetizioni del suono (in uno step) per ogni evento di trigger. Abilitando cioè la funzione Roll per una Parte, il rispettivo suono sarà ripetuto per il numero di volte stabilito con il presente parametro per ogni step.

1. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
2. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display Parametro l'indicazione "RollType".
3. Ruotare la manopola DIAL per specificare il tipo di Roll.

Non è possibile applicare l'effetto di Roll agli eventi di Note-On trasmessi da un dispositivo MIDI esterno.

# Assegnare l'uscita audio alle Parti

**OUTPUT BUS ..... L/R, 3/4**

Il suono di ciascuna Parte può essere individualmente ruotato all'uscita stereo principale (L/MONO, R) o a quelle individuali (3, 4).

1. Premere ed accendere il tasto PART EDIT.
2. Usare i tasti cursore [▲]/[▼] per selezionare "OutBus" sul display Parametro. Il simbolo "■" sulla parte bassa del display indica l'uscita audio assegnata a ciascuna Parte.

3. Premere il tasto della Parte per la quale si desidera impostare l'uscita audio, e ruotare la manopola DIAL per scegliere tra L/R (simbolo presente) o 3/4 (simbolo assente).

L'esecuzione della funzione Clear Pattern determina l'impostazione automatica del parametro OUTPUT BUS su "L/R" per tutte le Parti.

# Aggiungere l'effetto Valve-Force per incrementare l'impatto sonoro

**TUBE GAIN .....**

Parametro che permette di stabilire il livello con il quale il segnale inviato all'uscita stereo principale debba essere ruotato alle valvole. La manopola TUBE GAIN può essere utilizzata per aggiungere un effetto valvolare anche nel caso in cui la manopola Master Volume sia al minimo.

Un'impostazione estrema della manopola TUBE GAIN potrebbe danneggiare irreparabilmente il sistema di diffusione sonora.

Il parametro e la manopola TUBE GAIN non influiscono sul segnale inviato alle uscite ausiliarie (3, 4).

# Collegare le sorgenti sonore all'ingresso Audio In

L'ingresso AUDIO IN dell'ESX-1 permette il collegamento delle più diverse sorgenti sonore per il successivo campionamento e/o performance.

1. Collegare il dispositivo audio esterno all'ingresso AUDIO IN, ST./MONO. Impostare lo switch MIC/LINE in base al tipo di segnale in ingresso. Il jack AUDIO IN è del tipo stereo da 1/4 di pollice. Se necessario, utilizzare un riduttore per adattare il connettore del cavo di collegamento. Per selezionare il tipo di ingresso audio (stereo o mono), utilizzare il parametro AUDIO IN MODE della modalità Global (☞ p.87).
2. Utilizzare il controllo del livello di uscita del dispositivo esterno e la manopola AUDIO IN LEVEL dell'ESX-1 per regolare il livello d'ingresso nello strumento, in maniera da impedire l'accensione dell'icona di picco anche durante i passaggi dalla dinamica elevata. Accendendo il tasto AUDIO IN THRU, è possibile monitorare il suono in ingresso anche senza premere il tasto della Parte Audio In.
3. Selezionare il pattern o la Song con i quali si desidera integrare l'audio in ingresso, e premere il tasto PLAY/PAUSE per avviare la riproduzione.
4. Per regolare il volume ed il bilanciamento con le altre Parti, spegnere il tasto AUDIO IN THRU, tenere premuto il tasto Audio In e ruotare la manopola LEVEL della sezione Part Common per impostare il livello d'ingresso del segnale esterno.

note Il segnale in ingresso può essere monitorato fin tanto che si mantiene premuto il tasto Audio In. Il suono della Parte Audio In registrata in un pattern o una Song non è in realtà il suono effettivamente "inciso": è il suono della sorgente audio esterna attivato dagli eventi di trigger per tutta la durata stabilita dal tempo di Gate.

Se si desidera riprodurre il suono esterno in ingresso ad ogni pressione del tasto Audio In, spegnere il tasto AUDIO IN THRU.

Un'impostazione estrema della manopola AUDIO INPUT LEVEL potrebbe causare la distorsione del suono.

Se si intende effettuare un collegamento del tipo Mono, accertarsi di aver selezionato l'opzione "L" per il parametro Audio In Mode; viceversa, per i collegamenti Stereo, scegliere "Stereo" (☞ p.87).

# Usare l’Arpeggiatore

## Suonare con l’Arpeggiatore

### *Arpeggiare una Parte Drum o Stretch*

1. Selezionare la Parte Drum che si desidera riprodurre.
2. Toccare il controller Ribbon per riprodurre automaticamente la Parte selezionata. Il timing delle note ripetute dipenderà in questo caso dal punto di contatto sul controller, mentre la velocità delle ripetizioni dal tempo specificato.

note Quando il parametro ARP CONTROL (☞ p.87) è impostato su “Revers,” il timing delle note può essere determinato dal cursore (invece che dal controller Ribbon).

### *Riprodurre la Parte Slice*

1. Selezionare la Parte Slice.
2. Toccare il controller Ribbon per riprodurre i suoni della Parte Slice. La forma d’onda riprodotta (tra quelle estratte dal campione originale) e la rispettiva velocità di playback dipenderà dal punto di contatto sul controller Ribbon. Quando il sequencer è fermo, la riproduzione interesserà la forma d’onda assegnata allo step correntemente selezionato.
   La velocità di riproduzione è invece relativa al tempo impostato.

note Quando il parametro ARP CONTROL (☞ p.87) è impostato su “Revers,” il timing delle note può essere determinato dal cursore (invece che dal controller Ribbon).

### *Riprodurre la Parte Audio In*

1. Selezionare la Parte Audio In.
2. Toccare il controller Ribbon per riprodurre il suono della Parte Audio In. Il tempo di Gate applicato dipenderà dal punto di contatto sul controller Ribbon, mentre la velocità di riproduzione sarà relativa al tempo impostato.

note Quando il parametro ARP CONTROL (☞ p.87) è impostato su “Revers,” il timing delle note può essere determinato dal cursore (invece che dal controller Ribbon).

### *Arpeggiare una Parte Keyboard*

1. Selezionare la Parte Keyboard che si intende riprodurre.
2. Utilizzare i tasti Step per specificare i pitch da arpeggiare. Se per esempio si desidera arpeggiare le note C–E–G (Do, Mi, Sol), tenere premuto il tasto C e premere i tasti E e G.
3. Toccare il controller Ribbon per riprodurre automaticamente il suono della Parte selezionata. Il tempo di Gate applicato dipenderà dal punto di contatto sul controller Ribbon, mentre la velocità di riproduzione sarà relativa al tempo impostato.
   Il trigger delle note generate dall’Arpeggiatore ha luogo ogni volta che si (rilascia e successivamente si) tocca il controller Ribbon. Tenendo premuto il tasto SHIFT, l’Arpeggiatore non eseguirà il re-trigger delle note nel momento in cui si rilascia e si tocca nuovamente il controller Ribbon.
4. Utilizzare il cursore per selezionare le diverse note che costituiscono le scale descritte nella tabella “ELENCO DELLE SCALE DI ARPEGGIO”.

note Se lo si desidera, è possibile scambiare tra loro le funzioni del controller Ribbon ed il cursore. (☞ p.87 “Scambiare le funzioni dell’Arpeggiatore”).

### *Specificare la nota centrale*

Quando si utilizza l'Arpeggiatore con una Parte Keyboard, è anche possibile specificare la nota corrispondente alla posizione centrale del cursore (che chiameremo quindi la "nota centrale"). Tale impostazione è salvata insieme al pattern.

1. Premere il tasto di modalità Pattern.
2. Selezionare una delle Parti Keyboard, ed abilitare la funzione Keyboard.
3. Utilizzare i tasti Select [◀][▶] per specificare l'intervallo d'intonazione (pitch range), e premere il tasto Step che si intende usare come nota centrale (premere una sola nota).
4. Salvare il pattern in memoria.

La posizione del cursore non ha alcuna influenza sull'impostazione del parametro.

Quando ARP CONTROL (☞ p.87) è impostato su "Revers," la nota centrale potrà essere prodotta toccando la parte centrale del controller Ribbon.

### *Cambiare la scala usata dall'Arpeggiatore*

**ARPEGGIO SCALE ..... Chroma...Octave**

Il presente parametro consente di selezionare o cambiare la scala utilizzata dall'Arpeggiatore quando questo sfrutta una Parte Keyboard.

1. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
2. Premere il tasto cursore [▼] fino a visualizzare il parametro "ArpScale" sul display.
3. Ruotare la manopola DIAL per scegliere la scala selezionata.

### *ELENCO DELLE SCALE DI ARPEGGIO*

| N°. Display | Scala [Chiave di C] | Tipo di Scala |
|---|---|---|
| 1. Chroma | C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B, C | Cromatica |
| 2. Ionian | C, D, E, F, G, A, B, C | Ionica |
| 3. Dorian | C, D, Eb, F, G, A, Bb, C | Dorica |
| 4. Phrygi | C, Db, Eb, F, G, Ab, Bb, C | Frigia |
| 5. Lydian | C, D, E, F#, G, A, B, C | Lidia |
| 6. MixLyd | C, D, E, F, G, A, Bb, C | Misolidia |
| 7. Aeolia | C, D, Eb, F, G, Ab, Bb, C | Eolia |
| 8. Locria | C, Db, Eb, F, Gb, Ab, Bb, C | Locria |
| 9. MBlues | C, Eb, E, G, A, Bb, C | Blues Maggiore |
| 10. mBlues | C, Eb, F, Gb, G, Bb, C | Blues Minore |
| 11. Dim | C, D, Eb, F, F#, G#, A, B, C | Diminuita |
| 12. ComDim | C, Db, Eb, E, F#, G, A, Bb, C | Diminuita Combinata |
| 13. MPenta | C, D, E, G, A, C | Pentatonica Maggiore |
| 14. mPenta | C, Eb, F, G, Bb, C | Pentatonica Minore |
| 15. Raga1 | C, Db, E, F, G, Ab, B, C | Raga Bhairav |
| 16. Raga2 | C, Db, E, F#, G, A, B, C | Raga Gamanasrama |
| 17. Raga3 | C, Db, Eb, F#, G, Ab, B, C | Raga Todi |
| 18. Spansh | C, Db, Eb, E, F, G, Ab, Bb, C | Scala Spagnola |
| 19. Gypsy | C, D, Eb, F#, G, Ab, B, C | Scala Gypsy |
| 20. Arabia | C, D, E, F, Gb, Ab, Bb, C | Scala Araba |
| 21. Egypt | C, D, F, G, Bb, C | Scala Egiziana |
| 22. Hawaii | C, D, Eb, G, A, C | Scala Hawaiana |
| 23. Pelog | C, Db, Eb, G, Ab, C | Pelog dell'Isola di Bali |
| 24. Japan | C, Db, F, G, Ab, C | Miyakobushi Giapponese |
| 25. Ryukyu | C, E, F, G, B, C | Scala Ryukyu |
| 26. Whole | C, D, E, Gb, Ab, Bb, C | Tono Intero |
| 28. m3rd | C, Eb, Gb, A, C | Intervalli di 3a minore |
| 27. M3rd | C, E, Ab, C | Intervalli di 3a maggiore |
| 29. 4th | C, F, Bb, C | Intervalli di 4a |
| 30. 5th | C, G, C | Intervalli di 5a |
| 31. Octave | C, C | Intervalli di Ottava |

# Editing dei suoni

Oltre a poter assegnare a ciascuna Parte il campione desiderato, è anche possibile modificare il suono delle Parti avvalendosi delle manopole della sezione Effect, dei tasti amp EG o più semplicemente variando il livello audio ed il pan.
Tali variazioni possono anche essere apportate mentre il pattern in riproduzione, per poter meglio apprezzare le nuove impostazioni, così come è consentito intervenire sui valori espressi dai controlli e dai tasti mediante i messaggi MIDI trasmessi da un modulo MIDI esterno (☞ p.93 “Note sul MIDI”).
Per poter riutilizzare successivamente tutte le modifiche apportate al pattern, è tuttavia indispensabile eseguirne il salvataggio con il tasto WRITE/RENAME (☞ p.75 “Salvare il pattern”).

Le manopole ed i controlli utilizzabili per le variazioni dipendono dalla Parte selezionata. (☞ p.47 “Modificare il suono di una Parte”).
Nel caso in cui non risulti possibile attuare le operazioni di editing a causa del controllo adoperato dalla Motion Sequencer su determinate manopole o tasti, disabilitare la Motion Sequence e quindi eseguire l’editing. (☞ p.69 “Motion Sequence”)

## Assegnare il campione alla Parte

**SAMPLE ..... Off, 001(♩, ♩)...256(♩, ♩), 001(♩)...128(♩)**

L’ESX-1 è fornito di 384 locazioni (256 mono e 128 stereo) sulle quali è possibile salvare i suoni campionati, quest’ultimi liberamente assegnabili a qualsiasi Parte di ciascun pattern.

Non è possibile assegnare un campione alle Parti Audio In ed Accent.

1. Accertarsi che il tasto di modalità PART EDIT sia acceso.
2. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display il “(nome del campione).” (L’icona SAMPLE si accende).
3. Premere ed accendere il tasto della Parte alla quale si desidera assegnare il campione. Il nome ed il numero del campione assegnato alla Parte appare sul display.
4. Per le Parti Drum, Stretch o Slice, ruotare la manopola DIAL e premere il tasto della Parte per monitorarne il suono mentre si seleziona il campione.
5. Per le Parti Keyboard, abilitare la funzione Keyboard, ruotare la manopola DIAL ed utilizzare i tasti Step per ascoltare i suoni mentre si sceglie il campione.

Se non si desidera assegnare alcun campione alla Parte selezionata, impostare l’opzione “Off”.

E’ possibile assegnare un campione Stereo alle Parti Drum 1 o 3, ed un campione Stretch Stereo alla Parte Stretch 1. Assegnando un campione Stereo a qualsiasi altra Parte, sarà possibile monitorare solo il canale sinistro dell’uscita audio.

L’assegnazione di un campione Stereo alle Parti Drum 1 o 3 disabilita automaticamente le Parti Drum 2 o 4. In questo caso, quando si selezionano le Parti Drum 2 o 4, il numero del campione loro assegnato lampeggerà sul display. Lo stesso dicasi per le Parti Stretch 1 e 2.

L’assegnazione di un campione Slice o Stretch alle Parti Drum 1~7B o una Parte Keyboard ne comporta la gestione come un campione convenzionale.

Se si tenta di assegnare un campione cancellato dalla memoria, sul display apparirà l’indicazione “No Sample”.

Un campione Slice sul quale è stato eseguito il comando Truncate non può essere utilizzato dalla Parte Slice. Se si tenta di effettuare comunque l’assegnazione, sul display apparirà lampeggiando il numero del campione.

### *Assegnare i singoli Slice estratti dal campione originale*

**SLICE NO. ..... All, 001...128**

Le note o i segmenti audio estratti mediante l'operazione Slice (☞ p.27) da un campione originale possono essere assegnati come campioni "one-shot" alle Parti Drum o Keyboard.

1. Accertarsi che il tasto di modalità PART EDIT sia acceso.
2. Premere il tasto cursore [▲] per visualizzare sul display il "(nome del campione)." (L'icona SAMPLE si accende).
3. Premere ed accendere il tasto della Parte Drum o Keyboard alla quale si intende assegnare il campione. Sul display appare il nome ed il numero del campione assegnato alla Parte selezionata. Selezionare il campione Slice che contiene il suono che si desidera utilizzare (i campioni Slice sono contraddistinti dall'icona "♮" accanto al numero).
4. Per le Parti Drum, ruotare la manopola DIAL e premere il tasto della Parte per ascoltare il suono mentre si seleziona il campione.
5. Per le Parti Keyboard, abilitare innanzitutto la funzione Keyboard, ruotare la manopola DIAL ed utilizzare i tasti Step per monitorare i suoni mentre si sceglie il campione da assegnare.
6. Usare i tasti cursore [▲][▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "SliceEdt". Ruotare la manopola DIAL per selezionare il numero del campione. Scegliendo l'opzione "All" è possibile assegnare l'intero campione Slice, che sarà riprodotto in modalità "one-shot" (un singolo passaggio). I numeri "1"~"128" indicano i numeri dei tasti Step ai quali sono stati assegnati i campioni Slice, per cui è possibile usare uno di questi tasti per la selezione dei singoli campioni. Per ascoltare il suono mentre si decide l'assegnazione, premere il tasto della Parte corrispondente (quello cioè premuto al punto 3 della procedura).

Non è consentito selezionare un campione per il parametro "SLICE NO" se non dopo aver scelto un campione Slice per il parametro "SAMPLE" della modalità PART EDIT.

Per le Parti Drum, la forma d'onda sonora estratta è riprodotta in modalità "one-shot", esattamente come la Parte Slice. Per le Parti Keyboard, l'ESX-1 utilizza intenzionalmente un playback in loop non-decay reverse, per garantire un certo sustain del suono. Nel caso in cui il suono risulti innaturale, impostare il parametro AMP EG su "⌐" ed utilizzare il parametro EG Time per modificare il decay.

Il parametro "SLICE NO" non è valido per i pattern Stretch, Slice, Audio-In ed Accent.

# Modificare il suono di una Parte

### *Editing dei parametri della Part Common*

**PITCH ..... -63...+63**

Parametro che consente di stabilire il pitch (intonazione) di riproduzione. L'incremento ed il decremento del pitch determinano rispettivamente una maggiore ed una minore velocità di riproduzione. L'intervallo di valori adottabile corrisponde a ±2 ottave, come mostrato nella tabella che segue.

In alcuni casi, l'incremento del pitch potrebbe generare rumori.

Il presente parametro non è valido per le Parti Keyboard.

| Valore Controllo | Pitch | Pitch corrisp. (nota ingresso: C3) |
|---|---|---|
| +63 | 2 ottave | C5 |
| +41, 43...59, 61 | : | C#4, D4...A#4, B4 |
| +39 | 1 ottava | C4 |
| +9, 12...33, 36 | : | D3, D#3...A#3, B3 |
| +6 | Semitono Sup. | C#3 |
| 0 (centro) | ±0 | C3 |
| -6 | Semitono Inf. | B2 |
| -9, -12...-36 | : | A#2, A2...C#2 |
| -39 | -1 ottava | C2 |
| -41, -43...-61 | : | B1, A#1...C#1 |
| -63 | -2 ottave | C1 |

**EG TIME ..... 0...127**

Specifica il tempo di decadimento dell'EG (Generatore d'Inviluppo). L'impostazione di Amp EG determina il tipo di decadimento del volume. Il presente parametro è valido quando AMP EG corrisponde a "⌐" e per impostazioni del filtro EG INT diverse da 0 (zero).

**GLIDE ..... 0...127**

La funzione "Glide" (nota anche come "portamento") permette di ottenere un graduale passaggio d'intonazione da una nota all'altra (con un singolo evento di trigger) quando la durata del tempo di Gate della nota che precede si sovrappone a quella che segue.

A maggior valore corrisponde un più lento passaggio tra le due intonazioni. Con un valore pari a 0, il pitch di destinazione è raggiunto istantaneamente, ma sempre con un singolo evento di trigger; ciò può essere sfruttato per la simulazione della tecnica di legato su uno strumento a corda (per es.: il basso).

Il parametro è valido solo per le Parti Keyboard.

Il tempo impiegato al raggiungimento dell'intonazione di destinazione è sincronizzato al tempo del pattern.

L'effetto Glide non è disponibile quando il tasto ROLL è acceso.

**START POINT ..... 0...127**

Parametro che stabilisce il punto a partire dal quale riprodurre la forma d'onda sonora del campione assegnato a ciascuna Parte. Un valore pari a 0 determina la riproduzione completa (cioè normale) del campione, mentre un valore di 127 comporta la riproduzione dal punto finale della forma d'onda sonora.

**PAN ..... L63..R63**

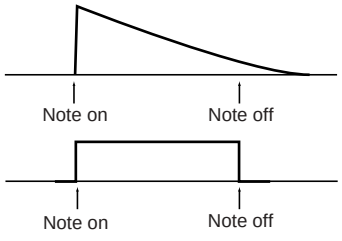
Stabilisce la posizione del suono nel panorama stereo (Pan). La posizione centrale della manopola colloca il suono al centro dell'immagine stereo. Ruotando invece il controllo completamente a sinistra o a destra è possibile spostare il suono rispettivamente tutto a sinistra (L) o tutto a destra (R).

**LEVEL ..... 0...127**

Regola il livello di uscita audio. La rotazione della manopola verso destra determina un graduale aumento del volume del suono.

**AMP EG ..... ⌐, ⊓**

Tasto la cui pressione consente di alternare il tipo di amp EG tra un inviluppo "⌐", che provoca il decadimento lineare del suono in base al tempo stabilito con il parametro EG TIME, ed uno "⊓", dove invece il suono rimane costante e si interrompe al termine del tempo impostato con il parametro EG TIME.



**ROLL .....**

Tasto la cui pressione alterna lo status On (acceso) ed Off (spento) della funzione Roll (colpi ripetuti) per ogni Parte.

La distanza tra ogni singolo colpo ripetuto dipende dal tempo del pattern, dal tipo di Roll scelto e dal valore di Swing. (☞ p.42 “Impostare il tipo di Roll”).

Quando il tasto Roll è acceso, la corrispondente funzione è applicata fin tanto che si mantiene premuto il tasto della Parte. Ciò è valido anche per i tasti Step, a condizione che la funzione Keyboard sia stata abilitata.

**FX SELECT ..... FX1, FX2, FX3**

Tasto la cui pressione permette la selezione ciclica del processore di effetti (tre disponibili) da utilizzare per l’elaborazione sonora.

L’effetto è applicato a condizione che il tasto FX SEND (mandata effetti) risulti acceso. L’impostazione del parametro è ignorata per le Parti assegnate alle uscite ausiliarie 3/4.

*(☞ p.42 “Assegnare l’uscita Audio alle Parti”)*

**FX SEND ..... On, Off**

Tasto la cui pressione determina l’utilizzo o meno del processore di effetti selezionato con il parametro FX SELECT. Lo status è alternato tra On (acceso) ed Off (spento) ad ogni singola pressione. L’impostazione del parametro è ignorata per le Parti assegnate alle uscite ausiliarie 3/4.

**REVERSE ..... On, Off**

Parametro che consente di riprodurre al contrario il campione selezionato. Lo status è alternato tra On (acceso, riproduzione al contrario) ed Off (spento, riproduzione normale) ad ogni singola pressione del tasto.

### *Modulation*

Serie di parametri che permettono di applicare variazioni temporali al suono mediante un LFO o un EG.

**SPEED ..... 0...127**

Regola la velocità di modulazione. Abilitando il tasto BPM SYNC è possibile sincronizzare la velocità al tempo. L’intervallo di valori è compreso tra 8/1~1/64.

**DEPTH ..... -63...+63**

Parametro che determina la profondità di modulazione.

**TYPE ..... ⊓⊓, ⊓⊓, ⋀⋀, ⊓⊓, ◺**

Seleziona il tipo di modulazione.

Impostazioni diverse da EG determinano l’applicazione di una modulazione ciclica. Scegliendo EG, l’effetto sarà al massimo nel momento in cui si verifica l’evento di note-on, e decrescerà gradualmente per le fasi successive. Con un tipo di modulazione “⋀⋀”, il reset della modulazione di fase non ha luogo nel momento in cui avviene il trigger della nota. Per tutti gli altri tipi, il reset della fase si verifica invece ad ogni evento di trigger.

**DEST ..... PITCH, CUTOFF, AMP, PAN**

Consente la selezione del parametro al quale applicare la modulazione. Da notare che non è consentito selezionare l’opzione “PITCH” per la Parte Audio In.

**BPM SYNC ..... On, Off**

Tasto la cui accensione permette di sincronizzare il ciclo di modulazione al tempo corrente.

I suoni delle Parti Drum 6A e 6B possono essere modificati ma non riprodotti contemporaneamente.

La mancata attuazione delle variazioni apportate mediante l’uso di tasti e manopole di editing potrebbe essere causata dalla non validità dei suddetti controlli per la Parte, oppure dall’operatività della Motion Sequence (☞ p.69 “Motion Sequence”).

### *Filter*

Serie di parametri che permette la modifica (distorsione, filtraggio) del timbro della forma d'onda generata dall'oscillatore.

**CUTOFF ..... 0...127**

Parametro che determina la frequenza di taglio del filtro. Il risultato ottenibile dipende dal tipo di filtro adottato.

Impostazioni estreme o inaccurate del parametro potrebbero causare la distorsione o la totale assenza di suono.

**EG INT ..... -63...+63**

Parametro che permette di stabilire la profondità e la direzione con la quale l'EG (generatore d'inviluppo) influisce sulla frequenza di taglio del filtro. L'inviluppo ha inizio nel momento in cui si verifica l'evento di trigger (cioè quando si preme il tasto Step). Con la manopola in posizione centrale, l'EG non influisce in alcun modo sul suono.

Quando la durata del tempo di Gate dello step che precede si sovrappone allo step successivo, il trigger dell'EG di quest'ultimo non ha luogo.

**RESONANCE ..... 0...127**

Parametro che consente di specificare la risonanza, cioè l'enfatizzazione dello spettro armonico intorno alla frequenza di taglio, in maniera da aggiungere un carattere distintivo e particolare al suono. Con valori piuttosto alti di risonanza e l'uso delle manopole CUTOFF, EG INT o EG TIME è possibile riprodurre il "miagolio" tipico dei vecchi sintetizzatori analogici.

Con determinate frequenze di taglio o pitch, valori alti di risonanza potrebbero causare la distorsione del suono.

**TYPE ..... LPF, HPF, BPF, BPF+**

Parametro che permette la selezione del tipo di filtro.

**LPF** (Low Pass Filter / Filtro Passa-Bassi): Filtro che consente il taglio delle frequenze al di sopra di quella selezionata. Utilizzabile per rendere il suono più cupo o morbido.

**HPF** (High Pass Filter / Filtro Passa-Alti): Tipo di filtro che elimina le frequenze al di sotto di quella selezionata, in maniera da rendere il suono più chiaro e brillante.

**BPF** (Band Pass Filter / Filtro Passa-Banda): Filtro che consente di escludere tutte le frequenze al di sotto o al di sopra della regione intorno alla frequenza di taglio.

**BPF+** (Band Pass Filter Plus / Filtro Passa-Banda Plus): Filtro che permette di aggiungere alla forma d'onda originale la regione timbrica intorno alla frequenza di taglio (cioè quella del filtro Passa-Banda)

La mancata attuazione delle variazioni apportate mediante l'uso di tasti e manopole di editing potrebbe essere causata dalla non validità dei suddetti controlli per la Parte, oppure dall'operatività della Motion Sequence (☞ p.69 "Motion Sequence").

# Effetti

## Usare gli effetti

L'ESX-1 è provvisto di tre distinti processori di effetti. Per ciascun pattern è possibile usare in contemporanea fino a tre tipi di effetti. Il suono di ogni Parte può essere ruotato ad uno qualsiasi dei tre processori di effetti, quest'ultimi collegabili in serie con diverse combinazioni per una più complessa elaborazione del segnale audio.

### *Applicare gli effetti*

1. Avviare la riproduzione oppure, nel caso in cui si stia modificando una Parte Keyboard, premere ed accendere il tasto KEYBOARD in maniera da poter riprodurre il suono.
2. Premere il tasto della Parte Drum o Keyboard per selezionare la Parte alla quale si desidera applicare l'effetto.
3. Nella sezione Edit / Part common, premere il tasto FX SELECT per selezionare il processore di effetti che si intende utilizzare. Premere ed accendere il tasto FX SEND per ruotare il suono della Parte al processore di effetti scelto.
4. Nella sezione Edit, premere il tasto FX CHAIN per selezionare il tipo di collegamento seriale tra i processori di effetti.

Le funzioni delle manopole possono differire a seconda del tipo di effetto selezionato (☞ p.53 "Parametri degli Effetti").

Nel caso in cui la Motion Sequence impedisca l'uso di una manopola per l'editing, disabilitare la Motion Sequence per tutto il tempo necessario alle operazioni di modifica/impostazioni (☞ p.69 "Motion Sequence").

Lo status on/off degli effetti può essere impostato individualmente per ciascuna Parte. Da notare tuttavia che, ruotando due o più Parti al medesimo effetto, non sarà possibile regolare lo stesso con diverse impostazioni dei parametri (il tipo e le impostazioni dell'effetto saranno applicate cioè a tutte le Parti).

### *Editing degli effetti*

1. Nella sezione Edit, premere il tasto EDIT SELECT per selezionare il processore di effetti che si intende utilizzare.
2. Nella sezione Edit, ruotare il selettore di effetti per scegliere il tipo di effetto da usare per l'elaborazione sonora.
3. Utilizzare i tasti e le manopole della sezione Effect per apportare le modifiche desiderate all'effetto selezionato. L'accensione dell'icona ORIG. VALUE sul display segnala un valore del parametro (posizione delle manopole o status dei tasti) identico a quello salvato in memoria .
   Se si desidera salvare il pattern con tutte le variazioni apportate agli effetti assegnati, premere il tasto WRITE/RENAME (☞ p.75 "Salvare il pattern").

**EDIT SELECT .....**

Tasto che permette la selezione del processore di effetti oggetto di editing.

**EFFECT TYPE .....**

Manopola che consente l'assegnazione di uno dei 16 tipi di effetti al processore di effetti selezionato.

**FX EDIT1 .....**

Manopola che determina il carattere dell'effetto applicato. Il risultato finale dipende dal tipo di effetto selezionato.

**FX EDIT2 .....**

Manopola che determina il carattere dell'effetto applicato. Il risultato finale dipende dal tipo di effetto selezionato.

**FX CHAIN.....**

Tasto che determina la connessione seriale dei tre processori di effetti. Ad ogni pressione corrisponde un diverso status di routing, segnalato dall'accensione del relativo indicatore a LED.

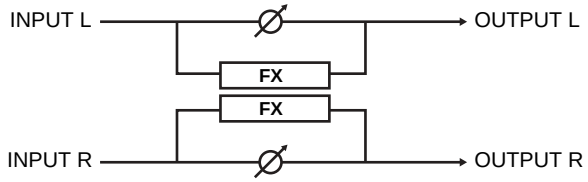
# Tipi di effetti

Gli effetti di cui l'ESX-1 è fornito possono essere classificati in tre categorie.

### *1. Stereo*

Categoria che include gli effetti di: CHO/FLG, PHASER, RING MOD, COMPRESSOR, DECIMATOR, EQ, LPF, HPF

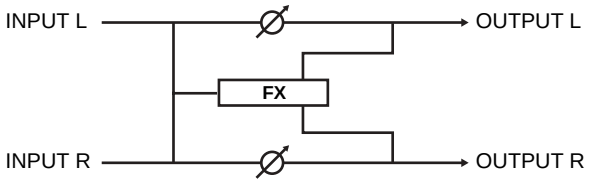
note Per alcuni dei suddetti effetti è anche possibile regolare il livello del suono diretto (dry).




### *2. Mono mix*

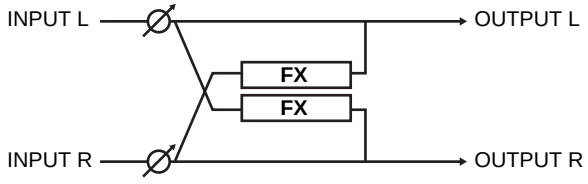
Categoria che include gli effetti di: REVERB, MOD DELAY, GRAIN SHIFTER, TALKING MOD, PITCH SHIFTER, DISTORTION

note Per alcuni dei suddetti effetti è anche possibile regolare il livello del suono diretto (dry).




### *3. Stereo cross*

Categoria che include gli effetti di: BPM SYNC DELAY, SHORT DELAY



# Parametri degli Effetti

## REVERB (Reverb)

Effetto che simula il riverbero e l'ambiente tipici di una hall.

**FX EDIT1: Time ..... 0...127**

Parametro che stabilisce il tempo di riverberazione. Ruotando la manopola verso destra è possibile incrementare il senso di spazialità.

**FX EDIT2: Level ..... 0...127**

Parametro che specifica il livello del riverbero. Ruotando la manopola verso destra è possibile incrementare l'intensità dell'effetto.

Con tempi di riverbero lunghi, alcuni suoni in ingresso o determinate impostazioni di livello potrebbero causare la distorsione del segnale.

## BPM SYNC DELAY (BPM sync delay)

Tipo di Delay incrociato sincronizzato al tempo in BPM.

**FX EDIT1: Time ..... 1/64...1/1**

Parametro che consente l'impostazione del tempo di delay sincronizzato alla velocità in BPM, in base a valori di nota.

Ruotando la manopola verso destra è possibile incrementare il tempo di delay.

L'intervallo di valori disponibili va da 1/64 di nota ad una nota intera.

**FX EDIT2: Depth ..... 0...127**

Regola l'intensità del delay e la quantità di feedback.

Ruotando la manopola verso destra è possibile aumentare il livello del suono elaborato e contemporaneamente la quantità di feedback.

Per incrementare il senso di spazialità, ruotare il Pan di ciascuna Parte completamente a sinistra o destra del panorama stereo.

La rotazione della manopola TIME o la variazione del valore di BPM durante la riproduzione del suono potrebbe causare la scomparsa dell'effetto di feedback.

Per determinate impostazioni di tempo, alcuni valori lunghi del tempo di delay potrebbero non essere applicabili. In questo caso, il tempo di delay sarà automaticamente dimezzato (anche più volte) fino al raggiungimento di un valore compatibile.

Per determinate impostazioni di tempo, alcuni valori brevi del tempo di delay potrebbero non essere applicabili. In questo caso, il tempo di delay sarà automaticamente raddoppiato (anche più volte) fino al raggiungimento di un valore compatibile.

Valori di tempo estremamente bassi potrebbero causare la distorsione del suono (Clip).

## SHORT DELAY (Short delay)

Tipo di delay incrociato con un tempo relativamente breve e non sincronizzato alla velocità in BPM.

**FX EDIT1: Time ..... 0...127**

Parametro che determina il tempo di delay.

Ruotando la manopola verso destra è possibile incrementare il tempo di delay. Un tempo di delay breve permette di simulare un effetto di "doubling", cioè l'impressione che due strumenti stiano riproducendo la stessa parte all'unisono.

**FX EDIT2: Depth ..... 0...127**

Determina l'intensità del delay e la quantità di feedback. Ruotando la manopola verso destra è possibile incrementare la profondità dell'effetto di delay ed il feedback.

Per enfatizzare il senso di spazialità, ruotare ciascuna Parte completamente a sinistra o destra del panorama stereo (Pan).

Valori estremi del presente parametro, in combinazione con altre impostazioni o determinate sorgenti sonore, potrebbero causare la distorsione del segnale (Clip).

Lo stesso dicasi per valori di tempo troppo bassi.

## MOD DELAY (Modulation delay)

Tipo di delay che aggiunge un effetto di chorus mediante l'utilizzo di un LFO (oscillatore a bassa frequenza) per lo sweep del tempo di delay, quest'ultimo sincronizzato al tempo in BPM.

**FX EDIT1: Time ..... 1/64...1/1**

Parametro che consente l'impostazione del tempo di delay sincronizzato alla velocità in BPM, in base a valori di nota.

Ruotando la manopola verso destra si determina un incremento del tempo di delay.

L'intervallo di valori disponibili va da 1/64 di nota ad una nota intera.

**FX EDIT2: Depth ..... 0...127**

Regola l'intensità del delay e la quantità di feedback.

Ruotando la manopola verso destra è possibile aumentare il livello del suono elaborato e contemporaneamente la quantità di feedback.

Per incrementare il senso di spazialità, ruotare ciascuna Parte completamente a sinistra o destra del panorama stereo (Pan).

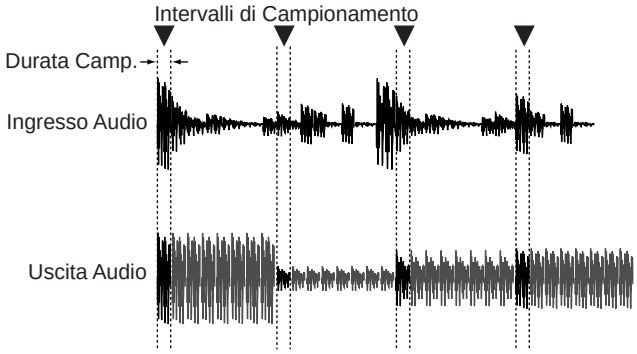
La rotazione della manopola TIME o la variazione del valore di BPM durante la riproduzione del suono potrebbe causare la scomparsa dell'effetto di feedback.

Per determinate impostazioni di tempo, alcuni valori lunghi del tempo di delay potrebbero non essere applicabili. In questo caso, il tempo di delay sarà automaticamente dimezzato (anche più volte) fino al raggiungimento di un valore compatibile.

Per determinate impostazioni di tempo, alcuni valori brevi del tempo di delay potrebbero non essere applicabili. In questo caso, il tempo di delay sarà automaticamente raddoppiato (anche più volte) fino al raggiungimento di un valore compatibile.

## GRAIN SHIFTER (Grain shifter)

Effetto che consente di campionare una breve porzione della forma d'onda sonora per un certo intervallo, e di riprodurre la stessa in loop. Molto efficace quando utilizzato per sorgenti audio dal segnale variabile, come per esempio quello in ingresso al jack Audio In.




### FX EDIT1: Speed ..... 1...127

Parametro che permette di stabilire l'intervallo ed il tempo di campionamento.

L'intervallo è sincronizzato ai numeri degli step del sequencer; ciò significa che al variare della velocità in BPM corrisponde sempre una variazione della lunghezza degli step, così come l'intervallo di campionamento.

La tabella che segue illustra il rapporto tra l'intervallo di campionamento e la velocità (Speed).

| SPEED | Intervallo di campion. (n° di step) |
|---|---|
| 0–1 | 128 |
| 2–5 | 32 |
| 6–9 | 16 |
| 10–13 | 12 |
| 14–21 | 8 |
| 22–25 | 6 |
| 26–33 | 4 |
| 34–37 | 3 |
| 38–41 | 8/3 |
| 42–49 | 2 |
| 50–53 | 4/3 |
| 54–83 | 1 |
| 84–127 | 9/10 ... 1/10 (in 21 step) |

L'incremento del valore SPEED determina sempre una diminuzione dell'intervallo di campionamento, anche nel caso in cui quest'ultimo ricada all'interno della stessa regione.

Con valori di Speed bassi e la riproduzione continua e ripetuta dell'effetto, lo spettro delle frequenze acute del segnale è gradualmente attenuato man mano che l'effetto si protrae nel tempo. Questo determina un certo "ammorbidimento" del timbro.

### FX EDIT2: Balance ..... 0...127

Parametro che specifica il bilanciamento tra il suono elaborato (wet) e quello originale (dry). Ruotando la manopola verso destra si ottiene un incremento del segnale elaborato a discapito di quello originale.

Con valori di Speed bassi, l'intervallo di campionamento aumenta. Ciò significa che se si premono manualmente le note della tastiera etc. nel momento in cui il campionamento è fermo, non sarà possibile udire alcun suono.

## CHO/FLG (Chorus/flanger)

Il chorus ed il flanger sono effetti che modulano l'intonazione (pitch) del suono ritardato. Il segnale risultante è quindi sommato a quello originale per la creazione di un suono "rotante" oppure dall'ampia spazialità.

### FX EDIT1: Speed ..... 0...127

Parametro che determina il tempo dell'LFO del chorus/flanger. Ruotando la manopola verso destra è possibile aumentare la velocità dell'LFO.

### FX EDIT2: Depth ..... 0...127

Determina l'intensità dell'effetto di chorus/flanger. Ruotando la manopola verso destra si ottiene un graduale passaggio dall'effetto di chorus a quello di flanger.

Per alcuni tipi di suono, un valore eccessivo di DEPHT potrebbe causare la distorsione del segnale.

Un'impostazione pari a 0 (zero) di Speed determina l'uso della corrispondente posizione (fase) da parte dell'LFO. Tale posizione (fase) non può essere salvata in memoria insieme al pattern o alla Song. Inoltre, l'accesso al chorus/flanger da un altro tipo di effetto causa sempre il reset della fase dell'LFO. Ciò significa che se s'imposta il parametro Speed a 0 (zero), e poi si salva il pattern o la Song ai quali è stato assegnato l'effetto, la successiva riproduzione degli stessi potrebbe differire da quanto previsto.

## PHASER (Phaser)

Tipo di effetto che consente di creare un senso di modulazione mediante la variazione ciclica della fase del suono. Il segnale così ottenuto è successivamente sommato a quello originale.

### FX EDIT1: Speed ..... 0...127

Regola la velocità dell'LFO del phaser. Ruotando la manopola verso destra si ottiene un incremento della velocità dell'LFO.

### FX EDIT2: Depth ..... 0...127

Parametro che stabilisce l'intensità del phaser. Ruotando la manopola verso destra è possibile incrementare il senso di modulazione del segnale.

Per alcuni tipi di suono, un valore eccessivo di DEPHT potrebbe causare la distorsione del segnale.

Un'impostazione pari a 0 (zero) di Speed determina l'uso della corrispondente posizione (fase) da parte dell'LFO. Tale posizione (fase) non può essere salvata in memoria insieme al pattern o alla Song. Inoltre, l'accesso al chorus/flanger da un altro tipo di effetto causa sempre il reset della fase dell'LFO. Ciò significa che se s'imposta il parametro Speed a 0 (zero), e poi si salva il pattern

o la Song ai quali è stato assegnato l'effetto, la successiva riproduzione degli stessi potrebbe differire da quanto previsto.

## RING MOD (Ring modulator)

Effetto che modula il suono in maniera da enfatizzarne il carattere metallico.

**FX EDIT1: OSCFreq. ..... 0...127**

Parametro che consente di specificare la frequenza utilizzata per la modulazione. Ruotando la manopola verso destra si ottiene un graduale aumento della frequenza selezionata.

**FX EDIT2: Balance ..... 0...127**

Parametro che specifica il bilanciamento tra il suono elaborato (wet) e quello originale (dry). Ruotando la manopola verso destra si ottiene un incremento del segnale elaborato a discapito di quello originale.

## TALKING MOD (Talking modulator)

Tipo di effetto che permette di aggiungere le formanti vocali al segnale in ingresso.

**FX EDIT1: Formant ..... 0...127**

Specifica la formante.

Partendo dalla posizione 0 (zero), la rotazione della manopola verso destra consente di variare gradualmente la formante secondo l'ordine [a]-[e]-[i]-[o]-[u].

**FX EDIT2: Offset ..... -63...+63**

Parametro che specifica l'intonazione (pitch) della frequenza formante.

## PITCH SHIFTER (Pitch shifter)

Effetto che consente la modifica dell'intonazione (pitch).

**FX EDIT1: Pitch ..... -2400...+2400**

Parametro che determina la variazione di pitch (in unità di cent). Con la manopola in posizione centrale, il suono in ingresso non subisce alcuna alterazione. Ruotando invece verso sinistra o destra è possibile ottenere, rispettivamente, un decremento ed un incremento dell'intonazione. L'intervallo massimo di alterazione corrisponde a ±2 ottave.

**FX EDIT2: Balance ..... 0...127**

Parametro che specifica il bilanciamento tra il suono elaborato (wet) e quello originale (dry). Ruotando la manopola verso destra si ottiene un incremento del segnale elaborato a discapito di quello originale.

## COMPRESSOR (Compressor)

Il compressore è un effetto che agisce sulla dinamica del segnale, incrementando i suoni dal livello basso ed allo stesso tempo limitando quelli dal livello alto, in maniera da rendere il suono più uniforme e consistente. Il presente effetto rileva automaticamente la differenza di dinamica tra i segnali in ingresso nei canali L ed R, ed agisce sul canale il cui livello risulta più elevato.

**FX EDIT1: Sens ..... 0...127**

**(Sensitivity)**

Parametro che determina la sensibilità del compressore.

**FX EDIT2: Attack ..... 0...127**

Parametro che permette l'impostazione della velocità di reazione del compressore. Ruotando la manopola verso destra si ottiene un valore di attacco sempre più lento.

## DISTORTION (Distortion)

Effetto che consente di incrementare notevolmante il guadagno del livello del segnale, in maniera da distorcere il suono e creare una complessa struttura armonica.

**FX EDIT1: Gain ..... 0...127**

Specifica il grado di distorsione. Ruotando la manopola verso destra è possibile ottenere sonorità più sature e distorte.

**FX EDIT2: Level ..... 0...127**

Parametro che consente di controllare il livello di uscita del segnale.

## DECIMATOR (Decimator)

Tipo di effetto che permette di decrementare la frequenza di campionamento e la risoluzione in bit, in modo da simulare il tipico effetto di "sgranatura" di solito associato ai campionatori di fascia economica.

**FX EDIT1: Freq. ..... 0...127**

**(Sampling frequency)**

Ruotando la manopola verso destra è possibile ottenere un deciso decremento della fedeltà sonora ("lo-fi"), dovuto ad una bassa frequenza di campionamento. La rotazione verso sinistra produce l'effetto contrario.

**FX EDIT2: Bit ..... 0...127**

**(Sample bit depth)**

Ruotando la manopola verso destra è possibile ottenere un deciso decremento della fedeltà sonora ("lo-fi"), dovuto ad una bassa risoluzione in bit. La rotazione verso sinistra produce l'effetto contrario.

Con segnali in ingresso dal livello particolarmente basso potrebbe non essere possibile produrre alcun suono.

## EQ (Equalizer)

Equalizzatore che permette di tagliare/enfatizzare le frequenze gravi ed acute del suono.

**FX EDIT1: LowGain ..... -63...+63**

Parametro che permette di tagliare/enfatizzare il livello delle frequenze gravi. A partire dalla posizione centrale (nessuna variazione timbrica), la rotazione verso sinistra o destra causa rispettivamente il taglio e l'incremento delle basse frequenze.

**FX EDIT2: HighGain ..... -63...+63**

Parametro che permette di tagliare/enfatizzare il livello delle frequenze acute. A partire dalla posizione centrale (nessuna variazione timbrica), la rotazione verso sinistra o destra causa rispettivamente il taglio e l'incremento delle alte frequenze.

Per alcuni tipi di suono in ingresso, valori alti di guadagno (Gain) potrebbero causare la distorsione del segnale.

## LPF (Low Pass Filter)

Filtro passa-bassi con risonanza.

**FX EDIT1: Cutoff ..... 0...127**

Parametro che determina la frequenza di taglio del filtro passa-bassi. Ruotando la manopola verso destra si ottiene l'incremento della frequenza di taglio.

**FX EDIT2: Resonance ..... 0...127**

Parametro che consente di specificare l'incremento delle frequenze intorno alla frequenza di taglio, in maniera da ottenere un carattere timbrico peculiare. Ruotando la manopola verso destra si ottiene un effetto di risonanza più marcato.

Valori alti di risonanza, in combinazione con determinate frequenze di taglio e/o tipo di suono in ingresso, potrebbero causare la distorsione del segnale.

## HPF (High Pass Filter)

Filtro passa-alti con risonanza.

**FX EDIT1: Cutoff ..... 0...127**

Parametro che determina la frequenza di taglio del filtro passa-alti. Ruotando la manopola verso destra si ottiene l'incremento della frequenza di taglio.

**FX EDIT2: Resonance ..... 0...127**

Parametro che consente di specificare l'incremento delle frequenze intorno alla frequenza di taglio, in maniera da ottenere un carattere timbrico peculiare. Ruotando la manopola verso destra si ottiene un effetto di risonanza più marcato.

Valori alti di risonanza, in combinazione con determinate frequenze di taglio e/o tipo di suono in ingresso, potrebbero causare la distorsione del segnale.

# Registrare una frase

L'ESX-1 rende possibile l'assegnazione di un suono synth o ritmico e la registrazione di una frase per ciascuna Parte.

note Per conoscere come cancellare gli eventi musicali e ritmici da ciascuna Parte prima di creare un pattern, fare riferimento al paragrafo "Cancellare gli eventi di una Parte" (☞ p.67).

### *Registrazione Realtime*

Tipo di registrazione che consente l'uso dei pad Drum o della funzione Keyboard per l'incisione degli eventi durante l'ascolto del pattern.

### *Registrazione Step*

Metodo di registrazione alternativo, che permette l'uso dei tasti Step per l'inserimento degli eventi a pattern fermo. Per ciascun evento (step) è possibile stabilire a priori l'intonazione (pitch) e la durata.

## Registrare una frase durante la riproduzione (Registrazione Realtime)

La registrazione degli eventi percussivi (con i tasti delle Parti Drum) o melodici (con i tasti Step e la funzione Keyboard) può essere effettuata in tempo reale con la semplice pressione dei relativi tasti.

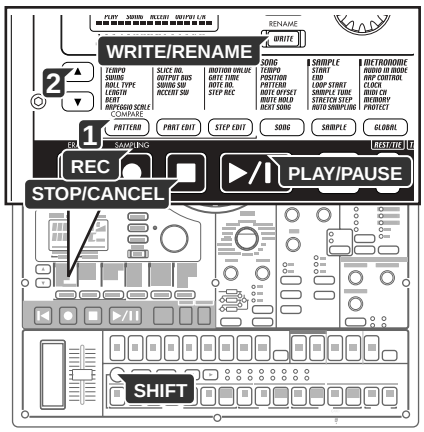
La funzione Keyboard dei tasti Step è automaticamente disabilitata nel momento in cui si preme uno dei tasti delle Parti Drum, Slice, Stretch o Audio-In. Questa è tuttavia ripristinata con le relative impostazioni alla successiva pressione di una delle Parti Keyboard.

note Durante la registrazione è anche possibile usufruire del metronomo. (☞ p.87 "Impostare il metronomo").

### *Registrare una Parte Drum*

1. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
2. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display il "(nome del pattern)." Ruotare la manopola DIAL per selezionare il pattern che si intende registrare.
3. Premere il tasto REC per entrare in pausa di registrazione. Il tasto REC si accende, mentre quello PLAY/PAUSE inizia a lampeggiare.
4. Premere il tasto PLAY/PAUSE per iniziare la registrazione. Il tasto PLAY/ rimane acceso.
5. Premere i tasti delle Parti Drum per eseguirne la registrazione. I tasti Step si accendono per segnalare gli step registrati.
   Se si desidera selezionare Parti diverse senza tuttavia effettuarne la registrazione, tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto della Parte corrispondente.
6. Dato che il pattern è riprodotto in loop (cioè in modo ripetuto), è possibile continuare ad aggiungere eventi ad ogni singolo passaggio. Questo a condizione che il tasto REC rimanga acceso.
7. Dopo aver inciso tutti gli eventi desiderati, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere la registrazione. I tasti REC e PLAY/PAUSE si spengono. In alternativa, invece di premere il tasto STOP/CANCEL, premere nuovamente il tasto REC acceso. Ciò permetterà di interrompere la registrazione ma di continuare la riproduzione del pattern.
8. Se si desidera nominare e salvare il pattern appena registrato, tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Write (☞ p.75 "Salvare il pattern").

I suoni riprodotti mentre si registra la Parte Slice corrispondono alle forme d'onda audio relative alle locazioni degli step. Nel caso in cui per un determinato step non sia presente alcun segmento audio, l'ESX-1 non produrrà alcun suono.



### *Registrare una Parte Keyboard*

1. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
2. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display il "(nome del pattern)". Ruotare la manopola DIAL per scegliere il pattern che si intende registrare.
3. Selezionare una delle Parti Keyboard 1–2, e premere ed accendere il tasto KEYBOARD.
4. Premere il tasto REC per entrare in pausa di registrazione. Il tasto REC si accende ed il tasto PLAY/PAUSE inizia a lampeggiare.
5. Premere il tasto PLAY/PAUSE per iniziare la registrazione del pattern. Il tasto PLAY/PAUSE rimane acceso.
6. Utilizzare i tasti Step come la tastiera di un sintetizzatore per registrare la frase musicale.
7. Dato che il pattern è riprodotto in loop (cioè in modo ripetuto), è possibile continuare ad aggiungere eventi ad ogni singolo passaggio. Questo a condizione che il tasto REC rimanga acceso.
   Dopo aver inciso tutti gli eventi desiderati, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere la registrazione. I tasti REC e PLAY/PAUSE si spengono. In alternativa, invece di premere il tasto STOP/CANCEL, premere nuovamente il tasto REC acceso. Ciò permetterà di interrompere la registrazione ma di continuare la riproduzione del pattern.
8. Se si desidera nominare e salvare il pattern appena registrato, tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto WRITE/RENAME (☞ p.75 "Salvare il pattern").

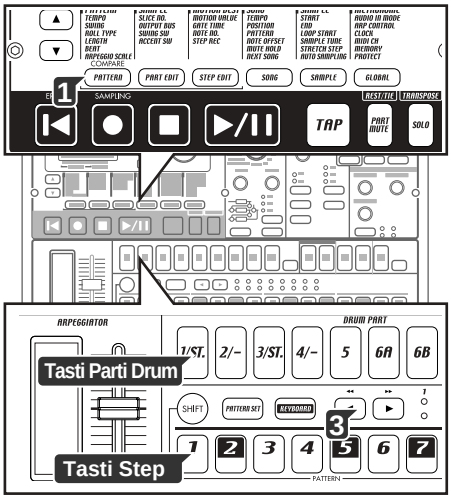
### *Registrare la Parte Audio In*

1. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
2. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display il "(nome del pattern)." Ruotare la manopola DIAL per scegliere il pattern che si intende registrare.
3. Premere il tasto REC per entrare in pausa di registrazione. Il tasto REC si accende ed il tasto PLAY/PAUSE inizia a lampeggiare.
4. Premere il tasto della Parte Audio-In nel momento preciso in cui si desidera consentire l'ingresso del segnale audio esterno ed effettuare la registrazione dell'evento di timing.
5. Dato che il pattern è riprodotto in loop (cioè in modo ripetuto), è possibile continuare ad aggiungere eventi ad ogni singolo passaggio. Questo a condizione che il tasto REC rimanga acceso.
   Dopo aver inciso tutti gli eventi desiderati, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere la registrazione (i tasti REC e PLAY/PAUSE si spengono). In alternativa, invece di premere il tasto STOP/CANCEL, premere nuovamente il tasto REC acceso. Ciò permetterà di interrompere la registrazione ma di continuare la riproduzione del pattern.
6. Se si desidera nominare e salvare il pattern appena registrato, tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto WRITE/RENAME (☞ p.75 "Salvare il pattern").

### *Registrare durante la riproduzione*

La registrazione degli eventi può anche avvenire durante la riproduzione del pattern, senza l'obbligo quindi di interromperne il playback.

1. Avviare la riproduzione del pattern.
2. Premere ed accendere il tasto REC.
3. Per registrare una Parte Drum, premere il tasto Drum relativo al suono che si intende incidere ed in base al timing desiderato.
   Per registrare una Parte Keyboard, premere innanzitutto il tasto della Parte Keyboard che si desidera incidere e, con il tasto KEYBOARD acceso, utilizzare i tasti Step per inserire gli eventi musicali come se si stesse suonando la tastiera di un sintetizzatore.



4. Per interrompere la registrazione, premere il tasto REC (il tasto si spegne).
5. Se si desidera nominare e salvare il pattern appena registrato, tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto WRITE/RENAME (☞ p.75 “Salvare il pattern”).

### *Cancellare gli eventi di trigger non più necessari durante la riproduzione*

In riproduzione è anche possibile cancellare gli eventi di trigger non più necessari. Per ottenere ciò, tenere premuto il tasto SHIFT e premere (o tenere premuto) il tasto RESET/ERASE per eliminare gli eventi di trigger relativi alla Parte selezionata (quella cioè il cui tasto risulta acceso).

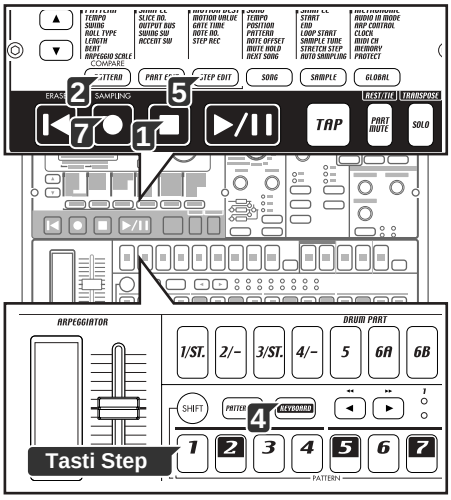
# Registrazione Step

La procedura per la registrazione Step differisce a seconda del tipo d’incisione degli eventi richiesta (registrazione di una frase melodica con la funzione Keyboard oppure di una frase ritmica con le Parti Drum).

La funzione Keyboard dei tasti Step è automaticamente disabilitata nel momento in cui si preme uno dei tasti delle Parti Drum. Questa è tuttavia ripristinata con le relative impostazioni alla successiva pressione di una delle Parti Keyboard.

### *Registrare una frase ritmica per una Parte Drum, Slice, Stretch o Accent*

1. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
   Premere più volte il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display il “(nome del pattern).” Ruotare la manopola DIAL per selezionare il pattern che si intende registrare.
2. Premere il tasto della Parte Drum che si desidera registrare (il tasto si accende).
3. Utilizzare i tasti Select per scegliere l’area del pattern sul quale inserire gli eventi. L’area di editing è indicata dalla fila inferiore di LED. Se per esempio il pattern oggetto di editing ha una lunghezza pari a “2” e si intende modificare la seconda metà del pattern, sarà necessario usare i tasti Select per far accendere la posizione “2” della fila inferiore di LED (rossi).
4. I tasti Step si accendono a segnalare la posizione degli eventi (ritmo) del pattern selezionato. Tali tasti possono essere abilitati (accesi) o disabilitati (spenti) ad ogni singola pressione per consentire o meno la riproduzione del suono corrispondente. Le variazioni possono anche essere eseguite durante il playback del pattern.




Le Parti Drum 6A / 6B, e 7A / 7B non possono essere riprodotte simultaneamente. Nel caso in cui per una determinata posizione siano presenti entrambi gli eventi di trigger (per es.: 6A & 6B), solo la Parte ‘B’ sarà riprodotta.

### *Registrare una frase per una Parte Keyboard*

1. Se l’ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
   Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display il “(nome del pattern).” Ruotare la manopola DIAL per scegliere il pattern che si intende registrare.
3. Premere ed accendere il tasto della Parte Keyboard che si desidera registrare.
4. Premere ed accendere il tasto KEYBOARD.
5. Premere il tasto STEP EDIT, e quindi il tasto cursore [▼] fino a visualizzare sul display l’indicazione “Step Rec.” Sul display appare lo step correntemente selezionato per la registrazione (target step).
6. Ruotare la manopola DIAL per selezionare lo step dal quale si desidera iniziare la registrazione.

7. Premere il tasto REC per entrare in pausa di registrazione.
   A questo punto della procedura, la riproduzione non avrà inizio neanche nel caso in cui si dovesse premere il tasto PLAY.
8. Utilizzare i tasti Step per inserire le note della frase musicale. La pressione di ciascun tasto Step determina l'inserimento dell'evento e la selezione dello step successivo per l'editing.
9. La registrazione ha termine dopo l'inserimento dell'ultimo Step. Se tuttavia si desidera interrompere la procedura d'inserimento degli eventi, premere il tasto STOP/CANCEL (il tasto REC si spegne).

### *Inserire una pausa o una legatura*

Per inserire una pausa, premere il tasto REST/TIE.
Per inserire una legatura, tenere premuto il tasto Step in oggetto e premere il tasto REST/TIE.

### *Spostare lo step target*

Per spostare lo step oggetto di editing (detto "step target"), selezionare innanzitutto lo step che si desidera riposizionare.
Durante la registrazione, lo step target può essere spostato in avanti o indietro (di uno step per volta) utilizzando la manopola DIAL. E' anche possibile spostarsi tra gli step tenendo premuto il tasto SHIFT ed usando i tasti Select.

# Editing degli eventi del pattern

Il presente paragrafo descrive come effettuare l'editing (modifica) dei pattern registrati o di quelli presenti in memoria.

Se si desidera conservare tutte le modifiche apportate al pattern, è indispensabile eseguirne il salvataggio con l'operazione Write/Rename prima di selezionare un pattern diverso o spegnere lo strumento.

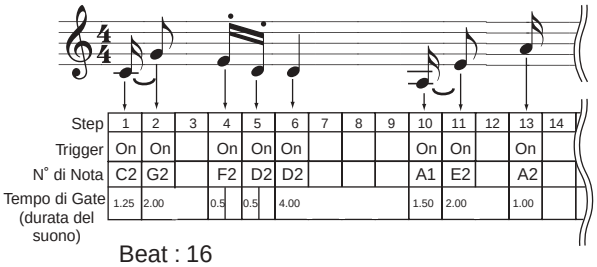
## Editing di una frase (Note Edit)

Durante la registrazione Step, gli eventi di trigger ed i numeri di nota corrispondenti sono incisi simultaneamente, ma non è consentito specificare il tempo di Gate. Nel caso quindi ci sia la necessità di ottenere una maggiore precisione degli eventi che compongono la frase melodica, è possibile sfruttare i tre parametri qui di seguito elencati per riposizionare/rideterminare i valori espressi da ciascun step.

**Trigger**: consente o meno la riproduzione della Parte nello step

**Note number**: stabilisce l'intonazione (pitch) del suono

**Gate time**: determina la durata del suono



| Step | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Trigger | On | On | | On | On | On | | | | On | On | | On | |
| N° di Nota | C2 | G2 | | F2 | D2 | D2 | | | | A1 | E2 | | A2 | |
| Tempo di Gate (durata del suono) | 1.25 | 2.00 | | 0.5 | 0.5 | 4.00 | | | | 1.50 | 2.00 | | 1.00 | |

Beat : 16

### *Selezionare lo step oggetto di editing*

**STEP REC ..... 1.01...8.16**

1. Premere ed accendere il tasto STEP REC.
   Premere il tasto cursore [▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "Step Rec". Sul display Valore appare lo step target.
2. Ruotare la manopola DIAL per selezionare lo step oggetto di editing (step target).
   Se a questo punto della procedura il tasto KEYBOARD è spento, il tasto Step corrispondente allo step target inizia a lampeggiare.

note Quando la lunghezza del pattern è pari o superiore a 2, tenere premuto il tasto SHIFT e ruotare la manopola DIAL per avanzare di una unità di lunghezza per volta.
In alternativa, lo step target può anche essere selezionato come segue:
— Tenere premuto il tasto SHIFT e premere i tasti Select per avanzare o retrocedere di uno step per volta.
— A tasto KEYBOARD spento, premere il tasto Step per selezionare lo step corrispondente.

note Quando la lunghezza del pattern è pari o superiore a 2, è possibile usare i tasti Select per accendere i LED rossi della fila inferiore e spostare lo step target in unità di una lunghezza per volta.

Il numero massimo di step dipende dalle impostazioni di Lenght, Beat e Last Step.

Quando il tasto KEYBOARD è acceso, i tasti Step non indicano lo step target.

### *Editing delle locazioni di trigger (posizione delle note)*

1. Premere ed accendere il tasto PATTERN o PART EDIT.
2. Premere ed accendere il tasto della Parte Keyboard oggetto di editing.
3. Spegnere il tasto KEYBOARD.
4. I tasti Step indicano a questo punto le locazioni di trigger della Parte selezionata nel pattern.
5. Premere il tasto o i tasti Step per modificarne lo status di trigger [On (acceso)/ Off (spento)]. Lo status è alternato On/Off ad ogni singola pressione del tasto.

Quando il display mostra le indicazioni "Motvalue," "GateTime," "NoteNo." o "Step Rec," la pressione dei tasti Step non determinerà alcuna variazione del rispettivo status on/off di trigger.

### *Editing del numero di nota (pitch)*

**NOTE NO. ..... C-1...G9**

1. Premere ed accendere il tasto STEP EDIT.
2. Utilizzare i tasti cursore [▲][▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "NoteNo".
3. Premere ed accendere il tasto della Parte Keyboard oggetto di editing.
4. Spegnere il tasto KEYBOARD.
5. I tasti Step indicano a questo punto le locazioni di trigger della Parte selezionata nel pattern.
6. Premere il tasto Step relativo alla locazione del pattern per la quale si desidera modificare il numero di nota (cioè l'intonazione). Il tasto inizia a lampeggiare.
7. Ruotare la manopola DIAL per modificare il numero di nota assegnato per lo step selezionato. In alternativa, accendere il tasto KEYBOARD, e premere uno dei tasti Step per specificare il numero di nota desiderato. Per selezionare uno step target diverso per l'editing, spegnere temporaneamente il tasto KEYBOARD.

Quando il display mostra l'indicazione "Note No.", la pressione dei tasti Step non determinerà alcuna variazione del rispettivo status on/off di trigger.

La modifica del numero di nota di uno step per il quale lo status di trigger è Off non è sufficiente a far riprodurre il suono corrispondente. Per ottenere la riproduzione del suono, lo status di trigger deve necessariamente essere impostato su On.

### *Editing del tempo di Gate*

***GATE TIME.....0.25...128.0***

1. Premere ed accendere il tasto STEP EDIT.
2. Utilizzare i tasti cursore [▲][▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "GateTime".
3. Premere ed accendere il tasto della Parte Keyboard oggetto di editing.
4. Spegnere il tasto KEYBOARD.
5. I tasti Step indicano a questo punto le locazioni di trigger della Parte selezionata nel pattern.
6. Premere il tasto Step relativo alla locazione del pattern per la quale si desidera modificare il tempo di Gate (cioè la durata). Il tasto inizia a lampeggiare.
7. Ruotare la manopola DIAL per modificare il tempo di Gate dello step selezionato. Il valore mostrato sul display rappresenta la durata del tempo di Gate in unità di step. Per esempio, un valore di "1.0" significa che il tempo di Gate è pari esattamente ad uno step.

Quando la durata del tempo di Gate determina la sovrapposizione della nota che precede a quella che segue, l'ESX-1 esegue un legato; in questo caso, il trigger dell'oscillatore, dell'EG e della modulazione non avrà luogo.

Quando il display mostra il tempo di Gate, la pressione dei tasti Step non determinerà alcuna variazione del rispettivo status on/off di trigger.

La modifica del tempo di Gate di uno step per il quale lo status di trigger è Off non è sufficiente a far riprodurre il suono corrispondente. Per ottenere la riproduzione del suono, lo status di trigger deve necessariamente essere impostato su On.

# Specificare la lunghezza e la divisione ritmica del pattern

Il presente paragrafo descrive la relazione che intercorre tra i parametri Length, Beat (divisione ritmica) e Last Step.

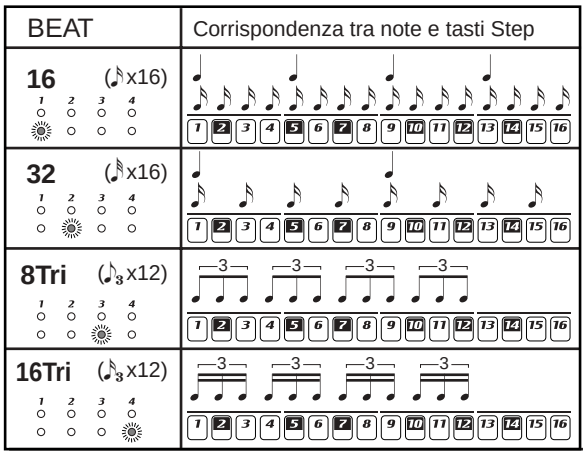
Convenzionalmente, il numero totale di misure (o battute) di un pattern è denominato "Length" (lunghezza). Il numero di step (o beat) di ciascuna misura è rappresentata dal parametro "Last step." Infine, il tipo di nota che costituisce lo step è chiamato "Beat".

Selezionando i valori "8Tri" o "16Tri" per "Beat", il parametro "Last step" è automaticamente impostato su 12, ad indicare il fatto che i tasti Step 13–16 non hanno alcuna funzione. Scegliendo invece un Beat di "16" o "32", il parametro "Last step" è automaticamente regolato su un valore di 16. Tutti gli step del pattern possono essere impostati come "Last step".

### *Accertare la lunghezza ed il beat*

A pattern fermo (cioè non in riproduzione), tenere premuto il tasto SHIFT. La fila superiore di LED (verdi) indica la lunghezza in misure (Lenght) del pattern corrente, mentre la fila inferiore di LED (rossi) l'impostazione di Beat.

La figura che segue mostra la relazione che intercorre tra i tasti Step, le note ed il numero massimo di step.




| Beat | Valore di Nota di ogni tasto Step | Lunghezza Pattern (numero di step) | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | =1 | =2 | =3 | =4 | =5 | =6 | =7 | =8 |
| 16 (×16) | 16mi di nota | 16 | 32 | 48 | 64 | 80 | 96 | 112 | 128 |
| 32 (×16) | 32mi di nota | 16 | 32 | 48 | 64 | 80 | 96 | 112 | 128 |
| 8Tri (×12) | 8vi di nota terz. | 12 | 24 | 36 | 48 | 60 | 72 | 84 | 96 |
| 16Tri (×12) | 16mi di nota terz. | 12 | 24 | 36 | 48 | 60 | 72 | 84 | 96 |

### *Impostare la lunghezza*

**LENGTH ..... 1...8**

1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
3. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "length".
4. Ruotare la manopola DIAL per specificare la lunghezza in misure del pattern.
5. Se si desidera salvare in memoria la variazione apportata, premere il tasto WRITE/RENAME. (☞ p.75 "Salvare il pattern") .

### *Impostare il beat*

**BEAT .....16, 32, 8Tri, 16Tri**

1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
3. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "beat".
4. Ruotare la manopola DIAL per specificare il valore di beat desiderato.
5. Se si desidera salvare in memoria la variazione apportata, premere il tasto WRITE/RENAME. (☞ p.75 "Salvare il pattern")

### *Impostare il parametro Last step*

L'impostazione del parametro "Last Step" rende possibile la creazione di pattern dalla divisione ritmica irregolare. Se per esempio è necessario impostare un pattern contenente undici beat per misura, sarà sufficiente specificare un valore di 11 per il parametro Last Step. In questo caso quindi, ogni singola unità di lunghezza del pattern sarà costituita da 11 step.

Il valore di Last Step è sempre pari a 16 per beat da 1/16 oppure 1/32 di nota, ed a 12 per beat terzinati, fatto salvo altri valori irregolari riscontrabili per divisioni ritmiche peculiari (come appena descritto). I tasti Step ricadenti al di fuori della lunghezza stabilita da Last Step sono ignorati.

**LAST STEP ..... 1...16**

1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Premere ed accendere il tasto PATTERN.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 1. Il tasto Step inizia a lampeggiare, ed il display Parametro mostra l'indicazione "LastStep".
4. Ruotare la manopola DIAL per impostare il parametro Last Step, e quindi premere il tasto Step 1 (il tasto Step si spegne).
   Se si desidera annullare l'operazione senza impostare un nuovo valore di Last step, premere il tasto STOP/CANCEL.
5. Per salvare in memoria la variazione apportata, premere il tasto WRITE/RENAME. (☞ p.75 "Salvare il pattern")

La modifica del beat determina automaticamente l'impostazione di Last Step su 16 o 12.

La funzione Last Step è una caratteristica riscontrabile solo sull'ESX-1; qualora si stia usando l'ESX-1 in sincronia con un sequencer esterno o un modello diverso della serie Electribe, le regioni distinte da una divisione ritmica irregolare non potranno essere sincronizzate.

Se si specifica un valore di Last Step inferiore al numero originale di step, gli eventi di nota presenti oltre il Last step non saranno riprodotti. Per consentirne nuovamente il playback sarà necessario quindi ripristinare l'impostazione originale.

# Spostare gli eventi all'interno del pattern

**MOVE DATA ..... MOVE, REPEAT, RANDOM**

Funzione che permette lo spostamento delle frasi o degli eventi di Motion Sequence in unità di uno step per volta.

La presente funzione non può essere utilizzata per la Parte Slice.

### *Spostare gli eventi*

**MOVE ..... (-7.15...+7.15)***

* L'intervallo massimo di spostamento degli step dipende dalle impostazioni di Length e Last Step.

La procedura che segue descrive come modificare la locazione di partenza del pattern.

1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 2 (MOVE DATA).
3. Verificare che sul display appaia l'indicazione "Move," e quindi premere nuovamente il tasto Step 2.
4. Il tasto della Parte selezionata inizia a lampeggiare. Premere tutti i tasti della Parte o della Motion Sequence che si desidera spostare simultaneamente (i tasti selezionati iniziano a lampeggiare, ed è possibile ascoltare i rispettivi suoni).
5. Ruotare la manopola DIAL per impostare il numero di step (positivo o negativo) da adottare per lo spostamento degli eventi. Per specificare il valore prima del punto decimale, tenere premuto il tasto SHIFT e ruotare la manopola DIAL.
6. Premere il tasto Step 2 (lampeggiante) per eseguire l'operazione Move Data (il tasto Step 2 si spegne al temine dell'operazione).

   Per annullare invece il comando, premere il tasto STOP/CANCEL.

### *Copiare gli eventi ripetutamente*

**REPEAT ..... 0.01...7.15***

* Il numero massimo di ripetizioni dipende dalle impostazioni di Length e Last Step.

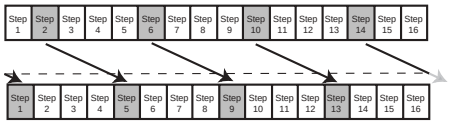
Tipo di operazione che consente di copiare gli eventi di un certo numero di step dall'inizio alla fine del pattern per un determinato numero di volte.

1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 2 (MOVE DATA).
3. Sul display appare l'indicazione "Move"; ruotare la manopola DIAL fino a visualizzare l'indicazione "Repeat", e quindi premere nuovamente il tasto Step 2.
4. Il tasto della Parte selezionata inizia a lampeggiare. Premere tutti i tasti della Parte o della Motion Sequence che si desidera copiare simultaneamente (i tasti selezionati iniziano a lampeggiare, ed è possibile ascoltare i rispettivi suoni).
5. Ruotare la manopola DIAL per specificare il numero di volte che si desidera incollare gli eventi copiati.
6. Premere il tasto Step 2 (lampeggiante) per eseguire l'operazione Repeat Data (il tasto Step 2 si spegne ad operazione conclusa).

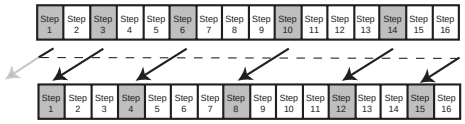
   Per annullare invece il comando, premere il tasto STOP/CANCEL.

La funzione Move Data agisce sugli step validi della Parte selezionata. Gli step validi sono determinati dall'impostazione dei parametri Beat Length e Last Step di ciascun pattern.
Gli eventi ricollocati oltre lo step finale di un pattern sono "ripiegati" sul primo step dello stesso pattern. Esempio: per un pattern di 64 step, l'esecuzione della funzione "Move Data" con un valore di "+5" determina lo spostamento degli eventi degli step 60-64 sugli step 1-5.
Viceversa, lo spostamento degli eventi oltre il primo step determina il riposizionamento degli stessi a partire dall'ultimo step dello stesso pattern.

Con un'impostazione di 3
Gli eventi di ogni step sono spostati in avanti di tre
Step verso la fine del pattern.
Esempio: 2 ➞5, 6 ➞9, 10 ➞13, 14 ➞1


Step 1 Step 2 Step 3 Step 4 Step 5 Step 6 Step 7 Step 8 Step 9 Step 10 Step 11 Step 12 Step 13 Step 14 Step 15 Step 16
Step 1 Step 2 Step 3 Step 4 Step 5 Step 6 Step 7 Step 8 Step 9 Step 10 Step 11 Step 12 Step 13 Step 14 Step 15 Step 16

Con un'impostazione di –2
Gli eventi di ogni step sono spostati indietro di due
Step verso l'inizio del pattern.
Esempio: 1 ➞15, 3 ➞1, 6 ➞4, 10 ➞8, 14 ➞12


Step 1 Step 2 Step 3 Step 4 Step 5 Step 6 Step 7 Step 8 Step 9 Step 10 Step 11 Step 12 Step 13 Step 14 Step 15 Step 16
Step 1 Step 2 Step 3 Step 4 Step 5 Step 6 Step 7 Step 8 Step 9 Step 10 Step 11 Step 12 Step 13 Step 14 Step 15 Step 16

### *Copiare gli eventi in maniera casuale*

**RANDOM .....**

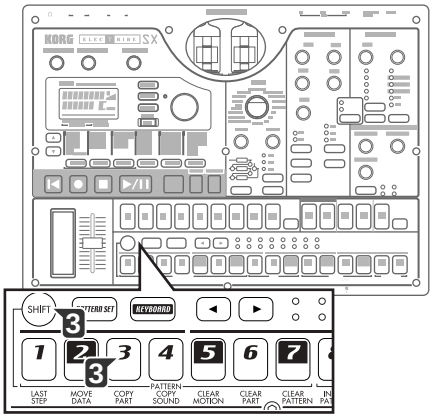
Tipo di operazione che permette di riarrangiare in maniera casuale gli eventi del pattern. L'esecuzione della funzione determina il ricollocamento degli step esistenti e degli eventi di nota (nel caso delle Parti Keyboard) su altri step.

1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 2 (MOVE DATA).
3. Sul display appare l'indicazione "Move"; ruotare la manopola DIAL fino a visualizzare l'indicazione "Random", e quindi premere nuovamente il tasto Step 2.
4. Il tasto della Parte selezionata inizia a lampeggiare. Premere i tasti delle Parti o della Motion Sequence che si desidera spostare simultaneamente (i tasti iniziano a lampeggiare, ed è possibile ascoltare il suono corrispondente).
5. Premere nuovamente il tasto Step 2 per eseguire la funzione RANDOM (il tasto Step 2 si spegne ad operazione conclusa).
   Per annullare l'operazione, premere il tasto STOP/CANCEL.

# Copiare una Parte

**COPY PART .....**

La procedura in basso descrive come copiare la Parte selezionata (impostazioni dei suoni ed eventi sequencer, inclusi quelli della Motion Sequence) su un'altra Parte.



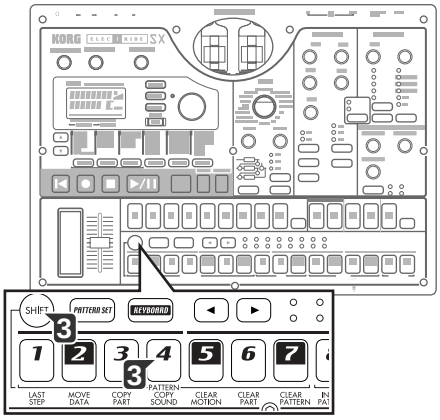

1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Premere ed accendere il tasto della Parte sulla quale si desidera incollare gli eventi copiati dalla Parte sorgente.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 3 (Copy Part). Il tasto inizia a lampeggiare, così come quello della Parte di destinazione).
4. Utilizzare la manopola DIAL per selezionare il numero del pattern della Parte sorgente.
5. Premere il tasto della Parte della quale si desidera copiare gli eventi (Parte sorgente). Il tasto della Parte sorgente inizia a lampeggiare, mentre quello di destinazione si spegne. Per ascoltare il suono della Parte sorgente, premere il corrispondente tasto (le Parti Keyboard riprodurranno una nota C4).
6. Premere nuovamente il tasto Step 3 per eseguire l'operazione Copy Part. Per annullare il comando, premere il tasto STOP/CANCEL.

L'operazione di copia tra le Parti comprende solo gli eventi di trigger. La copia degli eventi di Motion Sequence non è eseguita qualora l'operazione determini sulla Parte di destinazione un numero di Motion Sequence superiore a 24.

# Copiare solo il suono di una Parte

**COPY SOUND .....**

Tipo di operazione che permette di copiare solo le impostazioni del suono da una Parte all'altra, escludendo quindi gli eventi dello step e quelli della Motion Sequence.




1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Premere ed accendere il tasto della Parte sulla quale si desidera incollare gli eventi copiati dalla Parte sorgente.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 4 (COPY SOUND) (il tasto Step 4 inizia a lampeggiare, così come quello della Parte di destinazione).

4. Usare la manopola DIAL per selezionare il numero del pattern della Parte sorgente da copiare. Utilizzare eventualmente il tasto SHIFT per visualizzare il nome del pattern di destinazione.
5. Premere il tasto della Parte sorgente della quale si desidera copiare il suono (il tasto inizia a lampeggiare, mentre quello di destinazione si spegne). Per ascoltare il suono della Parte sorgente, premere il corrispondente tasto (le Parti Keyboard riprodurranno una nota C4).
6. Premere nuovamente il tasto Step 4 per eseguire l'operazione Copy Sound. Per annullare il comando, premere il tasto STOP/CANCEL.

Non è consentito eseguire la copia dei suoni tra una Parte Keyboard ed una Drum (e viceversa).

# Cancellare gli eventi di una Parte

La cancellazione degli eventi della Parte selezionata può essere attuata mediante la pressione dei singoli tasti Step, in maniera da determinarne lo status on/off a seconda delle esigenze. In alternativa, è anche possibile sfruttare le due procedure qui di seguito descritte.

### *Cancellare tutti gli eventi di una Parte*

**CLEAR PART .....**

Operazione che permette di cancellare simultaneamente tutti gli eventi di una Parte Drum o Keyboard (eventi di trigger, numeri di nota e tempo di Gate), così come quelli relativi alla Motion Sequence.

1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 6 (CLEAR PART). Il tasto Step 6 inizia a lampeggiare.
3. Premere il tasto della Parte (o delle Parti) per la quale si desidera effettuare la cancellazione degli eventi. Il tasto della Parte (o delle Parti) inizia a lampeggiare. Per ascoltare il suono della Parte o delle Parti selezionate per l'operazione, premere il corrispondente tasto (le Parti Keyboard riprodurranno una nota C4)
4. Premere nuovamente il tasto Step 6 per eseguire l'operazione Clear. Per annullare il comando, premere il tasto STOP/CANCEL.

L'esecuzione della presente operazione su una Parte Keyboard determina automaticamente l'impostazione di tutti gli step del pattern su una nota di C4, e con un tempo di Gate pari a "0.75".

L'esecuzione dell'operazione Clear Part non influisce sulle impostazioni del suono assegnato alla Parte.

### *Cancellare gli eventi di trigger durante la registrazione o la riproduzione*

**ERASE .....**

1. Premere il tasto della Parte per specificare la Parte per la quale si desidera cancellare gli eventi di trigger.
2. Durante la riproduzione o la registrazione, tenere premuto il tasto SHIFT, e premere o mantenere premuto il tasto RESET/ERASE in corrispondenza delle locazioni del pattern per le quali si intende cancellare gli eventi di trigger.

Per le Parti Keyboard, l'operazione comporta solo la cancellazione degli eventi di trigger. Sono esclusi quindi gli eventi relativi al numero di nota ed al tempo di Gate di ciascun step.

# Cancellare tutti gli eventi del pattern

**CLEAR PATTERN .....**

Tipo di operazione che permette di cancellare tutti gli eventi dal pattern correntemente selezionato. Le impostazioni del suono di ciascuna Parte, gli eventi del sequencer (inclusa la Motion Sequence), il tempo, la lunghezza (Lenght) ed il beat sono automaticamente reinizializzati.

1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Selezionare il pattern per il quale si intende eseguire la cancellazione degli eventi (☞ p.36: Selezionare il pattern).
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 7 (CLEAR PATTERN). Il tasto Step 7 inizia a lampeggiare. Utilizzare eventualmente il tasto SHIFT per visualizzare il nome del pattern selezionato.
4. Premere nuovamente il tasto Step 7 per eseguire l'operazione Clear. Premere invece il tasto STOP/CANCEL per annullare il comando.

# Paragonare il pattern oggetto di editing con quello salvato in memoria (COMPARE)

Funzione che consente di comparare il pattern correntemente oggetto di editing con lo stesso pattern salvato in memoria. La funzione è particolarmente utile per controllare che tutte le variazioni apportate al pattern corrispondano a quanto desiderato, e dovrebbe essere utilizzata prima di effettuare il salvataggio del pattern stesso in memoria, dato che ciò ne comporterebbe la sovrascrittura.

1. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto PATTERN. Il tasto PATTERN inizia a lampeggiare, e l'ESX-1 entra in modalità Compare.
2. Premere il tasto PLAY/PAUSE per riprodurre il pattern con le impostazioni originali (quello cioè presente in memoria senza le modifiche apportate).
3. Premere il tasto PATTERN. Il tasto cessa di lampeggiare e l'ESX-1 ripristina il pattern precedentemente oggetto di editing.

# Motion sequence

### *Cos'è la Motion Sequence?*

L'ESX-1 è provvisto della funzione Motion Sequence, che consente la registrazione e la successiva riproduzione delle variazioni apportate in tempo reale mediante l'utilizzo delle manopole e dei tasti (☞ "Registrare la Motion Sequence").

Ci sono due tipi di Motion Sequence: una per gli effetti, ed una dedicata a ciascuna delle Parti.

Le manopole ed i tasti utilizzabili ai fini della registrazione della Motion Sequence sono descritti più in basso. Per ciascun pattern è possibile registrare fino ad un massimo di 24 Motion Sequence per gli effetti e le Parti.

### *Effetti (FX1, FX2, FX3)*

FX EDIT1, FX EDIT2

### *Parti Drum (1–7B), Parti Stretch(1, 2), Parte Slice*

Parametri della Part Common: Pitch(PITCH), EGTime(EG TIME), Pan(PAN), Level(LEVEL), Start(START POINT), AmpEG(AMP EG), Roll(ROLL), Revers(REVERSE), FxSend(FX SEND), FxSel(FX SELECT); parametri Modulation: ModSpd(SPEED), ModDpt(DEPTH), ModBPM(BPM SYNC), ModTyp(TYPE), ModDst(DEST); parametri Filter: Cutoff(CUTOFF), EGInt(EG INT), Reso(RESONANCE), FltTyp(TYPE)

### *Parti Keyboard (1,2)*

Parametri della Part Common: Glide(GLIDE), EGTime(EG TIME), Pan(PAN), Level(LEVEL), Start(START POINT), AmpEG(AMP EG), Roll(ROLL), Revers(REVERSE), FxSend(FX SEND), FxSel(FX SELECT); parametri Modulation: ModSpd(SPEED), ModDpt(DEPTH), ModBPM(BPM SYNC), ModTyp(TYPE), ModDst(DEST); parametri dell'Oscillatore Keyboard: OSC EDIT 1, OSC EDIT 2; parametri Filter: Cutoff(CUTOFF), EGInt(EG INT), Reso(RESONANCE), FltTyp(TYPE)

### *Parte Audio In*

Parametri della Part Common: EGTime(EG TIME), Pan(PAN), Level(LEVEL), AmpEG(AMP EG), Roll(ROLL), FxSend(FX SEND), FxSel(FX SELECT); parametri Modulation: ModSpd(SPEED), ModDpt(DEPTH), ModBPM(BPM SYNC), ModTyp(TYPE), ModDst(DEST); parametri Filter: Cutoff(CUTOFF), EGInt(EG INT), Reso(RESONANCE), FltTyp(TYPE)

### *Parti Accent*

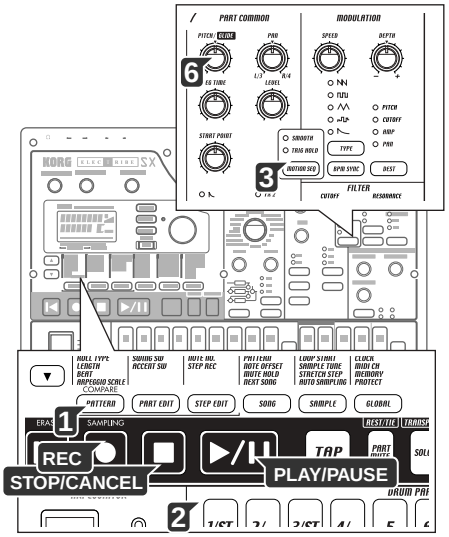
Parametro della Part Common: LEVEL

# Registrare la Motion Sequence

Il presente paragrafo descrive come registrare una Motion Sequence (movimento delle manopole e pressione dei tasti) per una Parte o un effetto.

Per registrare la Motion Sequence di una Parte, selezionare innanzitutto la Parte desiderata, e quindi premere il tasto Motion Sequence nella sezione Part Common per scegliere una tra le opzioni SMOOTH e TRIG HOLD.

Per registrare la Motion Sequence per un effetto, premere il tasto Motion Sequence nella sezione Effect. L'esempio che segue descrive la registrazione di una Motion Sequence relativa alla variazione d'intonazione (pitch) di una Parte Drum.




La registrazione di una Motion Sequence per un controllo già in precedenza oggetto di registrazione determina la sostituzione degli eventi presenti in memoria con i nuovi.

1. In modalità Pattern, selezionare il pattern che si desidera modificare.
2. Premere il tasto della Parte Drum per effettuarne la selezione.
3. Premere il tasto Motion Sequence per selezionare una tra le opzioni SMOOTH o TRIG HOLD.
4. Premere il tasto REC per entrare in pausa di registrazione. Il tasto REC si accende, mentre quello PLAY/PAUSE inizia a lampeggiare.
5. Premere il tasto PLAY/PAUSE per avviare la riproduzione del pattern. I tasti REC e PLAY/PAUSE rimangono accesi.
6. Ruotare la manopola Pitch per variare l'intonazione fino al completamento di un intero ciclo del pattern.
7. Dopo un ciclo completo di riproduzione del pattern da quando si è iniziato ad utilizzare la manopola Pitch, il tasto REC si spegne automaticamente e l'ESX-1 passa dalla registrazione alla riproduzione in maniera da consentire l'ascolto della Motion Sequence appena registrata.

La Motion Sequence registrata può essere modificata utilizzando il tasto STEP EDIT ed i parametri MOTION DEST. e MOTION VALUE. (☞ p.71 "Editing degli eventi della Motion Sequence")

La Motion Sequence registrata può essere salvata insieme al pattern mediante l'operazione descritta nel paragrafo "Salvare il pattern". L'operazione può essere compiuta dopo aver interrotto la riproduzione con la pressione del tasto STOP/CANCEL.

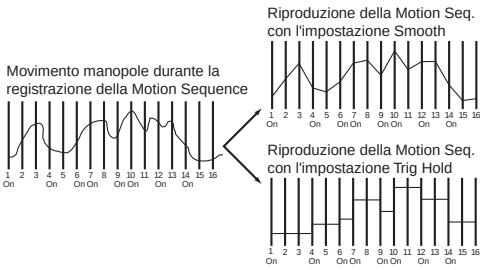
Per ciascun pattern è consentito registrare fino ad un massimo di 24 Motion Sequence.

Per le Parti Accent è possibile utilizzare solo l'opzione di Motion Sequence TRIG HOLD.

# Riprodurre la Motion Sequence

La Motion Sequence registrata può essere riprodotta scegliendo tra due modalità, come descritto in basso. La modalità di playback può essere impostata individualmente per ciascuna Parte. Le Motion Sequence relative agli effetti sono sempre riprodotte con la modalità SMOOTH, mentre quelle relative alle Parti Accent con la modalità TRIG HOLD.

Le Motion Sequence relative ai parametri AMP EG, ROLL, REVERSE, FX SELECT, FX SEND, MOD TYPE, MOD DEST, BPM SYNC e FILTER TYPE sono sempre riprodotte con la modalità TRIG HOLD, anche nel caso in cui si selezioni l'opzione SMOOTH.


Movimento manopole durante la registrazione della Motion Sequence
Riproduzione della Motion Seq. con l'impostazione Smooth
Riproduzione della Motion Seq. con l'impostazione Trig Hold

**MOTION SEQ**.....

**SMOOTH**: Opzione che permette di riprodurre l'effetto provocato dall'uso delle manopole in maniera uniforme ed omogenea.

**TRIG HOLD (trigger hold)**: Opzione che determina, ad ogni evento di nota, l'applicazione del valore di Motion Sequence valido per la locazione di trigger.

L'impostazione è ignorata quando il LED del tasto Motion Sequence è spento.

# Controllare gli eventi della Motion Sequence

Per verificare il tipo di Motion Sequence registrata, tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Motion Sequence nella sezione Part Common. L'operazione determina l'accensione dei tasti Step, a segnalare il tipo di Motion Sequence incisa. L'indicazione "FreeMot" indica il numero di Motion Sequence che è ancora possibile registrare.

| Motion Sequence registrata per... | Indicato dall'accensione del tasto... |
|---|---|
| Manopole della sezione Part Common | Tasti Step 1 e 2 |
| Sezione Filter | Tasto Step 3 |
| Tasti della sezione Part Common | Tasto Step 4 |
| Motion Seq. Effetto 1 (eventi Fx Edit 1) | Tasto Step 5 |
| Motion Seq. Effetto 1 (eventi Fx Edit 2) | Tasto Step 6 |
| Motion Seq. Effetto 2 (eventi Fx Edit 1) | Tasto Step 7 |
| Motion Seq. Effetto 2 (eventi Fx Edit 2) | Tasto Step 8 |
| Motion Seq. Effetto 3 (eventi Fx Edit 1) | Tasto Step 9 |
| Motion Seq. Effetto 3 (eventi Fx Edit 2) | Tasto Step 10 |
| Manopole Modulation | Tasto Step 11 |
| Tasti Modulation | Tasto Step 12 |

Non è consentito controllare il tipo di Motion Sequence incisa durante la riproduzione o la registrazione del pattern, nè durante la riproduzione di un Pattern set.

# Editing degli eventi della Motion Sequence

La procedura in basso descrive come modificare gli eventi della Motion Sequence per ciascuna Parte o effetto. Le operazioni possono altresì essere effettuate per ogni singolo step.

### *Selezionare la Motion Sequence per l'editing*

**MOTION DEST ..... *****

1. Selezionare la Parte contenente la Motion Sequence che si desidera modificare.
2. Premere ed accendere il tasto STEP EDIT.
3. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display l'indicazione "MotDest."
4. Ruotare la manopola DIAL per scegliere il parametro della Parte correntemente selezionata per il quale è stata registrata la Motion Sequence. Se si desidera selezionare un parametro per il quale non è stata in precedenza registrata alcuna Motion Sequence, tenere premuto il tasto SHIFT mentre si ruota la manopola DIAL.

note Durante la selezione del parametro "MotDest", tenendo premuto il tasto SHIFT ed usando la manopola DIAL è possibile scegliere un parametro per il quale non è stata registrata alcuna Motion Sequence, ed impostarne i valori mediante il parametro MOTION VALUE.

### *Modificare i valori dei parametri della Motion Sequence*

**MOTION VALUE ..... *****

1. Premere il tasto della Parte per selezionare la Parte che si intende modificare.
2. Premere ed accendere il tasto STEP EDIT.
3. Usare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "MotValue".
4. Sul display si alternano il nome del parametro selezionato (consultare il paragrafo "Selezionare la Motion Sequence per l'editing" appena descritto) ed il valore corrispondente.
5. Premere il tasto Step per selezionare lo step che si intende modificare.

Qualora il pattern sia composto da due o più misure, utilizzare i tasti cursore [◀][▶] fino a visualizzare lo step desiderato.

6. Ruotare la manopola DIAL per modificare il valore del parametro dello step selezionato. Selezionando l'opzione "Disabl", il valore di Motion Sequence non sarà aggiornato per quel determinato step.

| MOTION DEST | MOTION VALUE |
|---|---|
| Fx1Ed1(FX1 EDIT1) | Disabl, 0...127 (dipende da FX TYPE) |
| Fx1Ed2(FX1 EDIT2) | Disabl, 0...127 (dipende da FX TYPE) |
| Fx2Ed1(FX2 EDIT1) | Disabl, 0...127 (dipende da FX TYPE) |
| Fx2Ed2(FX2 EDIT2) | Disabl, 0...127 (dipende da FX TYPE) |
| Fx3Ed1(FX3 EDIT1) | Disabl, 0...127 (dipende da FX TYPE) |
| Fx3Ed2(FX3 EDIT2) | Disabl, 0...127 (dipende da FX TYPE) |
| Pitch/Glide(PITCH/GLIDE*) | Disabl, -63...+63 / Disabl, 0...127 |
| EGTime(EG TIME) | Disabl, 0...127 |
| Pan(PAN) | Disabl, L63...R63 |
| Level(LEVEL) | Disabl, 0...127 |
| SttPoint(START POINT) | Disabl, 0...127 |
| AmpEG(AMP EG) | Disabl, Off, On |
| Roll(ROLL) | Disabl, Off, On |
| Revers(REVERSE) | Disabl, 0...127 |
| FxSend(FX SEND) | Disabl, Off, On |
| FxSel(FX SELECT) | Disabl, Fx1, Fx2, Fx3 |
| ModSpd(SPEED) | Disabl, 0...127 |
| ModDpt(DEPTH) | Disabl, 0...127 |
| ModTyp(TYPE) | Disab, Saw, Squ, Tri, SH, Env |
| ModDst(DST) | Disabl, Pitch, Amp, Pan, Cutoff |
| ModBPM(BPM SYNC) | Disabl, Off, On |
| Cutoff(CUTOFF) | Disabl, 0...127 |
| EgInt(EG INT) | Disabl, -63...+63 |
| Reso(RESONANCE) | Disabl, 0...127 |
| FitTyp(TYPE) | Disabl, LPF, HPF, BPF, BPF+ |

** SOLO per le Parti Keyboard*

Per conservare le modifiche apportate alla Motion Sequence, è necessario eseguire l'operazione WRITE (☞ p.75 "Salvare il pattern"). In caso contrario, tutte le variazioni eseguite andranno perse nel momento in cui si selezionerà un pattern diverso da quello corrente.

Durante l'editing della Motion Sequence non è possibile utilizzare i tasti Step per impostare lo status On/Off dei singoli step.

Per determinate Parti, alcuni parametri non sono disponibili.

Durante l'editing della Motion Sequence, il tasto REC è disabilitato.

note Durante la selezione del parametro "MotDest", tenendo premuto il tasto SHIFT ed usando la manopola DIAL è possibile scegliere un parametro per il quale non è stata registrata alcuna Motion Sequence, ed impostarne i valori mediante il parametro MOTION VALUE.

# Cancellare la Motion Sequence

### CLEAR MOTION .....

Gli eventi della Motion Sequence relativi ad una Parte o un effetto possono essere cancellati con una singola operazione.

1. Premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere la riproduzione.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 5 (CLEAR MOTION) (il tasto Step 5 inizia a lampeggiare).
3. Premere il tasto Motion Sequence relativo alla Parte o alle Parti (Drum, Keyboard, Accent) o dell'effetto per i quali si intende cancellare la Motion Sequence. I tasti selezionati iniziano a lampeggiare.
4. Premere nuovamente il tasto Step 5 per eseguire l'operazione Clear.
   Per annullare il comando, premere invece il tasto STOP/CANCEL.

L'operazione cancella tutte le Motion Sequence della Parte/effetto.

# Pattern Set

### *Cos'è il Pattern Set?*

Il Pattern Set è una funzione che consente l'assegnazione dei pattern preferiti a ciascuno dei sedici tasti Step, e la successiva selezione mediante la semplice pressione dei suddetti tasti (funzione utile sopratutto durante l'esibizione dal vivo). L'ESX-1 è fornito di otto Pattern Group, per ognuno dei quali è possibile specificare fino ad un massimo di sedici pattern. E' anche possibile integrare la funzione Chain Play per la riproduzione in loop di determinati pattern. (☞ p.74 "Assegnare i pattern al Pattern Set").

Non è consentito usare il Pattern Set in modalità Song.

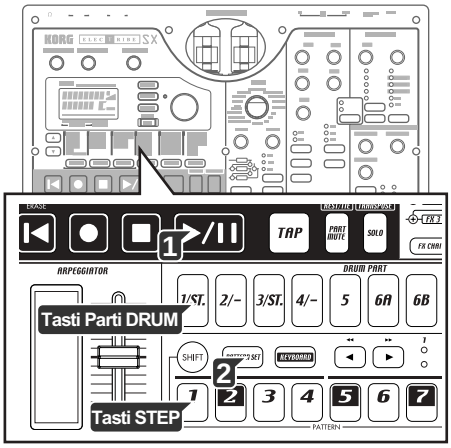
La selezione di un pattern diverso durante il playback ne determina la riproduzione solo al termine di quello corrente (☞ p.36 "Nota sul timing relativo al cambio dei pattern").

## Suonare con il Pattern Set

Per il Pattern Set, le operazioni e le impostazioni relative al Tempo, alla funzione Reset & Play ed al timing di selezione dei pattern sono del tutto identiche a quelle già viste per la modalità Pattern.

1. Premere il tasto PLAY/PAUSE per avviare la riproduzione.
2. Tenere premuto il tasto Pattern Set e premere uno dei tasti Step per selezionare il corrispondente pattern assegnato.

   Per cambiare il gruppo di Pattern Set, tenere premuto il tasto Pattern Set e utilizzare i tasti Select [◀][▶]. Il gruppo di Pattern Set correntemente selezionato è indicato dall'accensione di uno dei LED della fila inferiore (rossi). Se si desidera "bloccare" (hold) la funzione Pattern Set, tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Pattern Set (il tasto inizia a lampeggiare). Per disabilitare lo status "hold", premere nuovamente il tasto Pattern Set (il tasto si spegne).




Non è consentito usare la funzione Pattern Set durante la registrazione. Quando il Pattern Set è attivo, l'accesso alla registrazione (o alla pausa di registrazione) ne determina automaticamente la disabilitazione.

Quando il tasto Pattern Set lampeggia, i tasti Step assolvono al controllo della funzione Pattern Set; di conseguenza, la funzione Keyboard diviene momentaneamente indisponibile.

## Usare la Chain Play con il Pattern Set

La funzione Chain Play permette l'impostazione del pattern iniziale e finale del Pattern Set per la successiva riproduzione in loop di tale intervallo. Per impostare l'intervallo, attivare la funzione Pattern Set, e premere i due tasti Step per specificare il pattern iniziale e finale della sequenza da riprodurre in loop. Prendendo ad esempio la tabella in basso, che mostra l'assegnazione dei pattern ai tasti Step, descriveremo ora come impostare il loop per l'ordine di pattern A01, A20, B03, B04 ed A51. (A01 corrisponde al tasto Step 1; A51 al tasto Step 5, entrambi appartenenti al gruppo 1).

| Tasto Step / LED | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | 14 | 15 | 16 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | A.01 | A.20 | B.03 | B.04 | A.51 | | A.20 | B.43 | B.61 |
| 2 | C.21 | C.23 | C.56 | C.64 | C.28 | | C.21 | A.07 | A.08 |
| 3 | B.01 | B.02 | B.04 | B.62 | A.01 | | A.05 | A.45 | A.64 |
| 4 | D.01 | D.02 | D.03 | D.04 | D.05 | | D.07 | D.08 | D.09 |
| 5 | A.01 | A.20 | B.03 | B.04 | A.51 | | A.20 | B.43 | B.61 |
| 6 | C.21 | C.23 | C.56 | C.64 | C.28 | | C.21 | A.07 | A.08 |
| 7 | B.01 | B.02 | B.04 | B.62 | A.01 | | A.05 | A.45 | A.64 |
| 8 | D.01 | D.02 | D.03 | D.04 | D.05 | | D.07 | D.08 | D.09 |

1. Premere il tasto Step 1 del gruppo 1 (il LED select 1 si accende).
2. Continuare a tener premuto il tasto Step 1, e premere il tasto Step 5. L'operazione determina la selezione e l'accensione dei tasti Step 1, 2, 3, 4 e 5 per il loop della funzione Chain Play.

   Durante la riproduzione della Chain Play, se si desidera riprodurre dall'inizio il pattern correntemente in playback, premere il tasto RESET/ERASE.
   Per interrompere la riproduzione della Chain Play, selezionare il tasto Pattern Set, oppure disabilitare lo status "hold" della funzione Pattern Set.

# Assegnare i pattern al Pattern Set

1. A riproduzione ferma, tenere premuto il tasto Pattern Set e premere il tasto Step al quale si desidera assegnare il pattern.
2. Tenere premuto il tasto Pattern Set ed utilizzare la manopola DIAL per selezionare il pattern che si intende assegnare al tasto Step. Per completare l'assegnazione, rilasciare il tasto Pattern Set.
3. Tenere premuto il tasto Pattern Set e premere il tasto Write (il tasto Write inizia a lampeggiare).
4. Sul display appare l'indicazione "PtSetWr?", che richiede di specificare o meno la scrittura in memoria. Utilizzare la manopola DIAL per selezionare "Yes" e premere il tasto Write per salvare i dati in memoria, oppure scegliere "No" o premere il tasto STOP/CANCEL per non eseguire la scrittura.

Prima di eseguire la scrittura dei dati, è indispensabile disabilitare la protezione della memoria in modalità Global (☞ p.87 "Proteggere i dati in memoria").

Evitare di spegnere lo strumento durante la scrittura degli eventi in memoria. In caso contrario è possibile causare la perdita totale o parziale dei dati.

# Salvare il pattern

Se si desidera riutilizzare il pattern creato o modificato mantenendo tutte le variazioni apportate, è indispensabile eseguirne il salvataggio in memoria con l'operazione Write/Rename qui di seguito descritta. L'esecuzione dell'operazione Write/Rename determina anche l'attuazione automatica dell'operazione descritta nel paragrafo "Copiare gli eventi all'interno del pattern", in base alla lunghezza del pattern.

### *Se si decide di non salvare il pattern creato...*

...è sufficiente in questo caso selezionare un pattern diverso da quello corrente senza eseguire perciò l'operazione Write/Rename.

## Salvare il pattern in sovrascrittura

1. Premere il tasto WRITE/RENAME.
   Sul display Parametro appare l'indicazione "WriteTo", mentre su quello Valore il "(numero di destinazione in memoria)." A questo punto della procedura è ancora possibile premere il tasto SHIFT per cambiare il "(numero di destinazione in memoria)" in "(sei caratteri del nome del pattern)."

### *Sovrascrivere su un pattern differente*

Utilizzare la manopola DIAL per modificare il numero del pattern di destinazione in memoria. Accertarsi di aver selezionato un pattern non contenente dati di importanza rilevante che si intende riutilizzare in seguito.

2. Premere il tasto WRITE/RENAME per iniziare la procedura di salvataggio. Il tasto WRITE/RENAME rimane acceso per tutta la durata dell'operazione, dopodichè si spegne. Se si decide di annullare l'operazione di scrittura, premere il tasto STOP/CANCEL. Al termine del salvataggio, sul display appare il numero del pattern di destinazione sul quale è appena stata eseguita la scrittura dei dati.

Il presente tipo di salvataggio è sempre eseguito in sovrascrittura. Accertarsi che la locazione di memoria sulla quale si decide di effettuare l'operazione non contenga dati di importante rilevanza che si desidera riutilizzare in seguito.

Prima di eseguire la scrittura dei dati, è indispensabile disabilitare la protezione della memoria in modalità Global (☞ p.87 "Proteggere i dati in memoria"). L'impostazione originale dello strumento prevede la protezione della memoria.

Evitare di spegnere lo strumento durante la scrittura degli eventi in memoria (quando cioè il tasto WRITE/RENAME è acceso). In caso contrario è possibile causare la perdita totale o parziale dei dati.

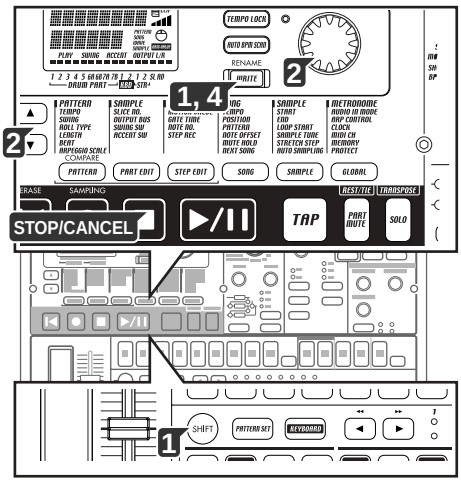
## Salvare il pattern con un nome diverso

1. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto WRITE/RENAME (il tasto inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "Rename", mentre su quello Valore i "(sei caratteri del nome del pattern)".
2. Assegnare il nome al pattern oggetto di salvataggio.
   Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] per spostare il cursore a sinistra o destra nel display Parametro, e ruotare la manopola DIAL per cambiare ogni singolo carattere secondo necessità. E' possibile assegnare al pattern un nome composto da un massimo di otto caratteri. Dopo aver effettuato l'assegnazione del nome, premere il tasto WRITE/RENAME.

***Copiare un pattern***

E' anche possibile utilizzare l'operazione Write per copiare il pattern su una locazione di memoria diversa dalla corrente.

3. Selezionare il numero del pattern di destinazione in memoria sul quale salvare il pattern corrente.
   Sul display Parametro appare l'indicazione "WriteTo", mentre su quello Valore il "(numero del pattern di destinazione)."
4. Premere il tasto WRITE/RENAME per iniziare la procedura di salvataggio. Il tasto WRITE/RENAME rimane acceso per tutta la durata dell'operazione, dopodichè si spegne. Se si decide di annullare l'operazione di scrittura, premere il tasto STOP/CANCEL. Al termine del salvataggio, sul display appare il numero del pattern di destinazione sul quale è appena stata eseguita la scrittura dei dati.




Il salvataggio eseguito durante la riproduzione non determina il cambio del pattern correntemente in playback.

Nel caso in cui si inizi la procedura di salvataggio mentre la riproduzione è in corso e si decida successivamente di annullare l'operazione, la pressione del tasto STOP/CANCEL non determinerà l'arresto della riproduzione. Ciò avverrà solo con la seconda pressione del tasto STOP/CANCEL.

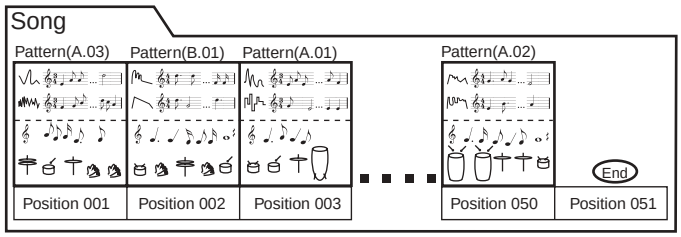
# 6. Modalità Song

### *Cos'è una Song?*

Una Song è composta da una serie di pattern arrangiati e riprodotti secondo un ordine prestabilito. L'ESX-1 permette la creazione e la memorizzazione di un massimo di 64 Song, a ciascuna delle quali è possibile assegnare qualsiasi pattern utilizzando fino a 256 Position, oltre alla registrazione di frasi ritmiche/melodiche e gli effetti causati dall'utilizzo delle manopole di editing.

### *Cos'è la Position?*

Sull'ESX-1, il termine "Position" fa riferimento ad una particolare locazione all'interno della Song incaricata di accogliere il pattern scelto; essa rappresenta cioè l'unità di misura per l'editing della Song.




Non è possibile salvare i suoni modificati sulle Song. L'editing dei suoni può altresì essere effettuato solo in modalità Pattern.

# Riprodurre una Song

1. Premere ed accendere il tasto SONG.
2. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display il "(nome della Song)."
3. Ruotare la manopola DIAL per selezionare la Song desiderata (S01–S64).
4. Premere ed accendere il tasto PLAY/PAUSE per avviare la riproduzione della Song. Al termine del brano musicale, la riproduzione si interrompe automaticamente ed il tasto PLAY/PAUSE si spegne.

### *Porre in pausa la riproduzione*

Premere il tasto PLAY/PAUSE (il tasto inizia a lampeggiare).

### *Ripristinare la riproduzione*

Premere nuovamente il tasto PLAY/PAUSE (il tasto torna ad accendersi).

### *Interrompere la riproduzione*

Premere il tasto STOP/CANCEL.

### *Avanzamento veloce e riavvolgimento della Song*

Mentre la Song è in riproduzione, è possibile utilizzare il tasto Select [▶] per far avanzare velocemente la riproduzione, oppure il tasto Select [◀] per riavvolgere il brano musicale all'indietro.

Quando il tasto KEYBOARD è acceso, i suddetti comandi di trasporto debbono essere eseguiti mantenendo premuto il tasto SHIFT e premendo il tasto Select desiderato.

# Selezionare una Song

**SONG ..... S.01...S.64**

Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display il "(nome della Song)." Ruotare la manopola DIAL per scegliere una delle 64 Song disponibili (S01-S64).

Non è consentito cambiare Song durante la riproduzione.

### *Cambiare Song*

Anche se non è consentito cambiare Song durante la riproduzione di un brano musicale, è tuttavia permesso effettuarne la pre-selezione. L'operazione determina la visualizzazione sul display del numero (lampeggiante) della Song scelta. Al termine della riproduzione della Song corrente, tale numero rimane poi fisso. Per avviare la riproduzione della nuova Song, premere il tasto PLAY/PAUSE.

### *Riprodurre dall'inizio della Position o della Song*

Durante la riproduzione, se si desidera tornare al punto iniziale del pattern assegnato alla Position corrente della Song, premere il tasto RESET.
Per riprodurre dall'inizio l'intera Song, premere innanzitutto il tasto STOP/CANCEL o porre in pausa il playback, e quindi premere il tasto RESET.

### *Riprodurre le Song in successione*

(☞ p.83 "Riprodurre le Song in successione")

# Impostare il tempo di riproduzione

**TEMPO ..... 20.0...300.00**

### *Impostare il tempo con la manopola DIAL*

Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare l'indicazione "Tempo" sul display.

Ruotare la manopola DIAL per impostare il valore di tempo desiderato. Per specificare più in dettaglio il tempo (valori decimali), tenere premuto il tasto SHIFT e ruotare la manopola DIAL.

### *Impostare il tempo con il tasto Tap*

Durante la riproduzione di una Song, premere il tasto Tap due o più volte ad intervalli regolari. La distanza tra una pressione e l'altra è rilevata dall'ESX-1, che converte detto intervallo in un valore di tempo. Il presente metodo può anche essere usato quando l'ESX-1 è in pausa o del tutto fermo.

### *Bloccare il tempo della Song*

Per riprodurre l'intera Song in base al valore di tempo per essa stabilito, premere ed accendere il tasto TEMPO LOCK.

Lasciando invece il tasto TEMPO LOCK spento, il valore di tempo cambierà in base all'impostazione di tempo contenuta in ogni Pattern facente parte della Song. Ovviamente, il cambio di tempo non avverrà nel caso in cui a due Position adiacenti siano stati assegnati gli stessi pattern.

Le modifiche apportate al valore di tempo della Song corrente con la manopola DIAL o il tasto Tap sono temporanee. Per consentire il riutilizzo del nuovo valore di tempo, è necessario eseguire la scrittura in memoria della Song. In caso contrario, la ri-selezione della Song per la quale è stato effettuato il cambio di tempo determinerà nuovamente l'applicazione del valore di tempo salvato originariamente in memoria.

note Il valore di tempo è altresì suscettibile di variazioni nel caso in cui si sia utilizzata la Event Recording per la registrazione di eventi di tempo.(☞ p.83 "Event recording")

La manopola DIAL ed il tasto Tap possono essere usati per l'impostazione del tempo a prescindere dallo status On/Off del tasto Tempo Lock.

Lo status On/Off del tasto Tempo Lock può essere salvato in memoria individualmente per ciascuna Song. Per salvare le modifiche apportate al valore di tempo di una Song, eseguire l'operazione Write. (☞ p.84 "Salvare la Song")

Quando il parametro "Clock" della modalità GLOBAL è impostato su "EXT" oppure "AUTO", e l'ESX-1 è sincronizzato ai messaggi di MIDI Clock, l'impostazione di tempo e tutti gli eventi di tempo associati alla Song saranno ignorati.

# Creare una Song

La creazione di una Song prevede l'arrangiamento dei pattern nell'ordine desiderato per la successiva riproduzione.

La selezione di una Song diversa da quella per la quale si stanno effettuando operazioni di editing comporta la perdita di tutte le variazioni fino a quel momento apportate. Se si desidera riutilizzare successivamente la Song così come modificata, è indispensabile eseguirne il salvataggio mediante l'operazione Write prima di cambiare Song o spegnere lo strumento. (☞ p.84 "Salvare la Song")

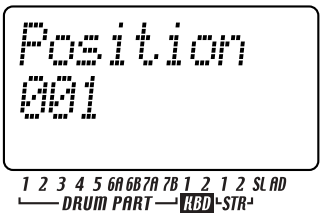
## Specificare i pattern per ogni Position

**POSITION ..... 001...256**

**PATTERN ..... A.01...D.64, End**

La procedura in basso descrive come assegnare ad ogni Position il pattern desiderato. Accertarsi innanzitutto che il tasto KEYBOARD sia spento.

1. Usare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare l'indicazione "Position" sul display. Accertarsi che sul display appaia il valore "001".
2. Premere il tasto cursore [▼] fino a visualizzare l'indicazione "Pattern".
3. Utilizzare la manopola DIAL per selezionare il pattern che si intende assegnare alla Position "001."
4. Premere il tasto Select [▶] per avanzare alla Position successiva. Sul display appare l'indicazione "End."
5. Utilizzare la manopola DIAL per selezionare il pattern da assegnare alla Position "002."
6. Dopo l'assegnazione del pattern alla Position "002," sul display appare nuovamente l'indicazione "End." Ripetere i passi 4 e 5 della procedura per completare l'inserimento di tutti i pattern desiderati.



### *Riprodurre la Song completa dall'inizio*

Premere il tasto PLAY/PAUSE per avviare la riproduzione della Song, ed il tasto STOP/CANCEL per interromperla. In alternativa, usare i tasti cursore [▲]/[▼] per selezionare "Position" sul display, quindi utilizzare la manopola DIAL o i tasti Select per impostare il valore di "001," ed infine premere il tasto PLAY/PAUSE.

## Trasporre l'intonazione del pattern di una specifica Position

**NOTE OFFSET ..... -24...+24**

Tipo d'impostazione che consente la trasposizione dell'intonazione di una Parte Keyboard appartenente ad un pattern assegnato ad una determinata Position nella Song.

Il parametro Note Offset determina soltanto la modifica dell'intonazione *in riproduzione* delle note; in altre parole, non influisce sul pitch delle note presenti all'interno del pattern.

1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare l'indicazione "Position" sul display.
3. Usare la manopola DIAL oppure i tasti Select per scegliere la Position per la quale si desidera modificare l'intonazione.
4. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "NoteOfs."

5. Usare la manopola DIAL per specificare il nuovo valore di intonazione. Un'impostazione pari a ±1 traspone il pitch della nota di un semitono, ±2 di un tono intero, ±7 di una quinta e ±12 di un'ottava intera.
   Quando sul display è presente il parametro "NoteOfs", è possibile selezionare una nuova Position (successiva o precedente a quella corrente) utilizzando i tasti Select.

Per poter usare i tasti Select [◀][▶], è necessario disabilitare (spegnere) il tasto KEYBOARD.

# Editing della Song

Le modifiche che è possibile apportare alla Song sono principalmente rappresentate dalla cancellazione o l'inserimento di nuovi pattern. E' tuttavia consentito aggiungere anche gli effetti provocati dall'utilizzo delle manopole durante una performance.

La selezione di una Song diversa da quella per la quale si stanno effettuando operazioni di editing comporta la perdita di tutte le variazioni fino a quel momento apportate. Se si desidera riutilizzare successivamente la Song così come modificata, è indispensabile eseguirne il salvataggio mediante l'operazione Write prima di cambiare Song o spegnere lo strumento. (☞ p.84 "Salvare la Song").

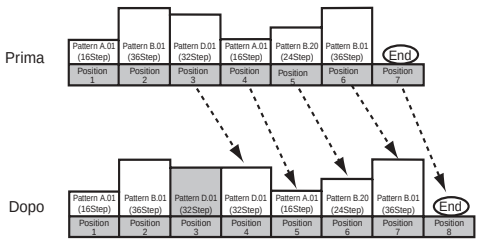
## Inserire un pattern

**INSERT PATTERN .....**

Tipo di comando che permette l'inserimento di un pattern nella Position desiderata. L'operazione determina anche lo spostamento in avanti (verso la fine della Song) di tutti i pattern seguenti.

1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 8 (INSERT PATTERN). (Il tasto Step 8 inizia a lampeggiare).
3. Utilizzare la manopola DIAL per selezionare la Position sulla quale si desidera inserire il pattern. Se per esempio si intende inserire il pattern nella Position 3, selezionare sul display il valore "003."
4. Premere nuovamente il tasto Step 8 per confermare l'inserimento del pattern nella Position (il tasto Step si spegne). Per annullare l'operazione, premere il tasto STOP/CANCEL.
   Il pattern inserito utilizza le impostazioni assegnate al pattern presente nella Position per la quale è stato eseguito l'inserimento (incluse quelle di Note Offset). Una volta conclusa l'operazione è possibile impostare il numero del pattern inserito etc. secondo le proprie esigenze. Tutti gli eventi presenti dopo il pattern inserito sono automaticamente spostati in avanti (verso la fine della Song) di una Position.

Inserire un nuovo pattern nella Position 3


Prima
Pattern A.01 (16Step) Position 1
Pattern B.01 (36Step) Position 2
Pattern D.01 (32Step) Position 3
Pattern A.01 (16Step) Position 4
Pattern B.20 (24Step) Position 5
Pattern B.01 (36Step) Position 6
End Position 7
Dopo
Pattern A.01 (16Step) Position 1
Pattern B.01 (36Step) Position 2
Pattern D.01 (32Step) Position 3
Pattern D.01 (32Step) Position 4
Pattern A.01 (16Step) Position 5
Pattern B.20 (24Step) Position 6
Pattern B.01 (36Step) Position 7
End Position 8

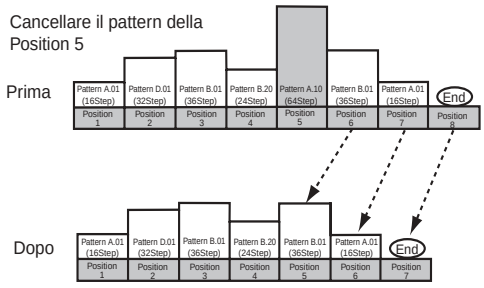
## Cancellare un pattern

**DELETE PATTERN .....**

Tipo di comando che permette la cancellazione di un pattern dalla Position desiderata. L'operazione determina anche lo spostamento indietro (verso l'inizio della Song) di tutti i pattern seguenti.

1. Se l'ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 9 (DELETE PATTERN). (Il tasto Step 9 inizia a lampeggiare).

Cancellare il pattern della Position 5


Prima
Pattern A.01 (16Step) Position 1
Pattern D.01 (32Step) Position 2
Pattern B.01 (36Step) Position 3
Pattern B.20 (24Step) Position 4
Pattern A.10 (64Step) Position 5
Pattern B.01 (36Step) Position 6
Pattern A.01 (16Step) Position 7
End Position 8
Dopo
Pattern A.01 (16Step) Position 1
Pattern D.01 (32Step) Position 2
Pattern B.01 (36Step) Position 3
Pattern B.20 (24Step) Position 4
Pattern B.01 (36Step) Position 5
Pattern A.01 (16Step) Position 6
End Position 7

3. Utilizzare la manopola DIAL per selezionare la Position per la quale si desidera cancellare il pattern. Se per esempio si intende cancellare il pattern della Position 5, selezionare “005”.
4. Premere nuovamente il tasto Step 9 per cancellare il pattern (il tasto si spegne).
   Se si decide di annullare l’operazione, premere il tasto STOP/CANCEL.
   Tutti gli eventi successivi al pattern cancellato sono automaticamente spostati indietro di una Position (verso l’inizio della Song).

La cancellazione di un pattern determina anche l’eliminazione di tutti gli eventi registrati nella Position.

# Cancellare gli eventi della Song

**CLEAR SONG .....**

1. Se l’ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 10 (CLEAR SONG). (Il tasto Step 10 inizia a lampeggiare).
3. Premere nuovamente il tasto Step 10 per cancellare gli eventi della Song. Per annullare l’operazione, premere il tasto STOP/CANCEL.

### *Se si cancellano gli eventi della Song accidentalmente*

Ruotare la manopola DIAL per ri-selezionare la Song oggetto di editing senza eseguire alcuna operazione di salvataggio. Ciò consentirà di ripristinare la Song così come salvata in memoria.

# Cambiare il pattern di una Position

1. Se l’ESX-1 è in riproduzione, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback.
2. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display l’indicazione “Position”.
3. Usare la manopola DIAL per selezionare la Position alla quale si desidera assegnare un pattern differente.
4. Premere il tasto cursore [▼] fino a visualizzare sul display l’indicazione “Pattern”.
5. Utilizzare la manopola DIAL per selezionare il pattern che si intende assegnare alla Position. Per ascoltare il pattern prima di effettuare l’assegnazione, premere il tasto Pattern per accedere alla modalità Pattern, ed avviare la riproduzione. Per tornare alla modalità Song, premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere il playback, e quindi premere il tasto Song.

# Mantenere le impostazioni di Mute con pattern diversi

Funzione che permette di mantenere le impostazioni di Mute di una determinata Parte per tutta la Song.

(☞ p.83 “Event recording”)

**MUTE HOLD ..... Off, On**

1. Premere il tasto cursore [▼] fino a visualizzare sul display l’indicazione “MuteHold.”
2. Ruotare la manopola DIAL per definire l’impostazione.

**Off**: Impostazione che consente di applicare lo status di Mute specificato individualmente per ciascun pattern, a prescindere dalla Position all’interno della Song.

**On**: Impostazione che permette di mantenere lo status di Mute per tutte le Position. Per l'inizio della Song, le impostazioni di Mute corrisponderanno a quelle specificate per il pattern assegnato alla Position 1.

## Riprodurre le Song in successione

**NEXT SONG .....Off, S.01...S.64**

Funzione che permette, al termine della riproduzione di una Song, di continuare il playback utilizzando la Song successiva specificata dall'utente.

1. Premere il tasto cursore [▼] fino a visualizzare sul display Parametro l'indicazione "NextSong".
2. Ruotare la manopola DIAL per scegliere la Song da riprodurre al termine della Song corrente. Impostando la funzione su Off, la riproduzione si interromperà al termine della riproduzione della Song corrente.

L'esecuzione della Event Recording durante la riproduzione impedisce l'applicazione dell'impostazione specificata per il parametro NEXT SONG.

Il parametro NEXT SONG è ignorato quando l'ESX-1 opera in sincronia con i messaggi di MIDI Clock trasmessi da un dispositivo MIDI esterno. In questo caso, lo strumento risponderà ai messaggi di Song Select [F3, ss] (ss: numero della Song) trasmessi dal modulo esterno.

# Event recording

## Registrare gli eventi della Song

Oltre all'arrangiamento dei pattern nell'ordine desiderato per la creazione di una Song, l'ESX-1 permette anche la registrazione di una performance in tempo reale mediante l'uso dei pad Drum, della funzione Keyboard, dell'Arpeggiatore e degli effetti causati dal movimento delle manopole. La registrazione di tali eventi è appunto denominata Event Recording. L'ESX-1 consente la registrazione di sei tipi di eventi:

- Esecuzione strumentale eseguita con l'uso dei tasti delle Parti Drum, Stretch, Slice ed Audio In
- Esecuzione strumentale effettuata con la funzione Keyboard
- Esecuzione strumentale eseguita con l'Arpeggiatore
- Movimento delle manopole e pressione dei tasti (solo della Parte selezionata)
- Impostazione degli status di Mute e Solo delle Parti
- Tempo

### *Registrare con la Event Recording*

La registrazione con la Event Recording permette l'incisione degli eventi in un determinato intervallo in maniera ripetuta, in maniera da consentire l'aggiunta di eventi ad ogni singolo passaggio di registrazione. La funzione determina, a partire dal secondo passaggio e per tutti gli altri, la sovraincisione (sostituzione) degli eventi dello stesso tipo, lasciando invece inalterati quelli di altra natura già esistenti.

1. Selezionare la Song sulla quale si desidera effettuare la Event Recording.
2. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "Position".
3. Usare la manopola DIAL oppure i tasti Select per accedere alla Position a partire dalla quale si intende iniziare la registrazione.
4. Premere il tasto REC e quindi il tasto PLAY/PAUSE per avviare la Event Recording.

5. Utilizzare i tasti Step, le manopole etc., per registrare l'esecuzione strumentale.
6. Premere il tasto STOP/CANCEL per interrompere la Event Recording.

Nel caso in cui i dati della Event Recording entrino in conflitto con i dati della Song, l'ESX-1 accorda a quest'ultimi la priorità.

Il movimento delle manopole registrato in modalità Song con la Event Recording è riprodotto utilizzando una modalità equivalente a quella SMOOTH della Motion Sequence (e quindi non TRIG HOLD).

Se si desidera salvare in memoria i dati registrati con la Event Recording, è necessario eseguire l'operazione Write.

I dati della Event Recording potrebbero non essere riprodotti correttamente durante il riavvolgimento della Song.

Quando si esegue la Event Recording con una manopola durante la riproduzione, gli eventi relativi al controllo utilizzato saranno cancellati fino al raggiungimento della Position seguente.

### *Cancellare gli eventi della Song*

Per cancellare gli eventi dalla Song, tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto RESET/ERASE. Per cancellare un determinato intervallo, mantenere premuto il tasto RESET/ERASE.

### *Controllare gli eventi della Song*

Per verificare se nella Song sono presenti eventi, tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto MOTION SEQ nella sezione Part common. La presenza di eventi è segnalata dall'accensione dei tasti Step 15 e 16, mentre sul display appare l'indicazione "SongEvnt" ed il numero di eventi registrati per la Song corrente.

Non è consentito utilizzare il suddetto metodo durante la riproduzione o la registrazione.

# Salvare la Song

Il salvataggio della Song mediante l'operazione Write/Rename è indispensabile per consentire il riutilizzo delle modifiche apportate con le diverse operazioni di editing. Se non si desidera conservare le variazioni, è sufficiente selezionare una Song diversa da quella corrente senza eseguire l'operazione Write/Rename.

Il salvataggio di una Song è sempre effettuato in sovrascrittura, per cui l'operazione determina la cancellazione della Song che occupa la locazione di memoria oggetto di scrittura e la sostituzione della stessa con la nuova.

### *Savataggio semplice di una Song*

1. Premere il tasto WRITE/RENAME.
   Sul display Parametro appare l'indicazione "WriteTo", mentre su quello Valore il "(numero della Song di destinazione)".
   A questo punto della procedura è ancora possibile, premendo il tasto SHIFT, cambiare sul display il "(numero della Song di destinazione)" nel corrispondente "(sei caratteri del nome della Song)".

### *Sovrascrivere su una Song differente*

Utilizzare la manopola DIAL per modificare il numero di destinazione sulla quale salvare la Song. Accertarsi che la locazione di memoria sulla quale si intende salvare la Song non contenga dati di rilevanza importante.

2. Premere il tasto WRITE/RENAME per iniziare il salvataggio. Il tasto WRITE/RENAME rimane acceso per tutta la durata dell'operazione, e si spegne a scrittura conclusa. Per annullare il comando, premere il tasto STOP/CANCEL. Al termine del salvataggio, sul display appare il numero di destinazione oggetto di scrittura.

### *Rinominare e salvare la Song*

1. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere una volta il tasto WRITE/RENAME (il tasto inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "Rename", mentre su quello Valore i "(sei caratteri del nome della Song)".
2. Assegnare il nome alla Song. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] per spostare il cursore verso sinistra o destra nel display Valore, e ruotare la manopola DIAL per selezionare il carattere desiderato. E' possibile attribuire alla Song un nome composto da un massimo di otto caratteri, anche se solo sei possono essere visualizzati sul display durante l'operazione di nomina. Dopo aver assegnato il nome, premere il tasto WRITE/RENAME.
3. Selezionare il numero di destinazione in memoria sul quale si desidera salvare la Song. Sul display Parametro appare l'indicazione "WriteTo", mentre su quello Valore il "(numero della Song di destinazione)". A questo punto della procedura è ancora possibile, premendo il tasto SHIFT, cambiare sul display il "(numero della Song di destinazione)" nel corrispondente "(sei caratteri del nome della Song)". Ruotare la manopola DIAL per selezionare il numero della Song sul quale salvare il brano musicale, accertando che lo stesso non contenga dati di rilevante importanza.
4. Premere il tasto WRITE/RENAME per iniziare il salvataggio. Il tasto WRITE/RENAME rimane acceso per tutta la durata dell'operazione, e si spegne a scrittura conclusa. Per annullare il comando, premere il tasto STOP/CANCEL.

L'impostazione originale dello strumento prevede la protezione della memoria, per cui non sarà possibile effettuare alcuna operazione di salvataggio se non dopo aver regolato il parametro PROTECT della modalità Global su Off (☞ p.87 "Proteggere i dati in memoria").

Evitare di spegnere lo strumento durante il salvataggio dei dati (quando cioè il tasto WRITE/RENAME è acceso). In caso contrario è possibile causare la perdita totale o parziale dei dati.

# 7. Modalità Global

La modalità Global consente l'impostazione dei parametri che influenzano l'intero strumento, come per esempio il metronomo, l'intonazione generale, la protezione della memoria etc. Per accedere alla modalità Global, premere il tasto GLOBAL. Per uscire, premere un qualsiasi altro tasto di modalità.

Le modifiche apportate ai parametri della modalità Global andranno perse qualora si spenga lo strumento prima di averne effettuato la scrittura in memoria. Per evitare ciò, effettuare l'operazione Write (☞ p.88 "Salvare le impostazioni Global").

## Impostare il metronomo

Parametro che permette di specificare la modalità d'uso del metronomo, funzione particolarmente conveniente per la registrazione in tempo reale dei pattern.

Il metronomo riproduce un click ad intervalli di quarti di nota. Fatta eccezione per l'impostazione "On 3/4", il suono del metronomo è sempre inviato all'uscita stereo principale L/R ed all'uscita cuffie, mixato insieme ai suoni riprodotti dall'ESX-1 e a quello in ingresso dal jack Audio In.

1. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display l'indicazione "Metronom."

2. Ruotare la manopola DIAL per specificare la modalità d'uso del metronomo preferita.

**METRONOME [Off, Rec0, Rec1, Rec2, On, On 3/4]**

- **Off** Disabilita il metronomo.
- **Rec0** Permette l'abilitazione del metronomo solo durante la registrazione (quando cioè i tasti REC e PLAY/CANCEL sono accesi).
- **Rec1** Impostazione che determina la riproduzione di un conteggio preliminare di una battuta prima dell'inizio dell'incisione e l'uso del metronomo per tutta la durata della registrazione.
- **Rec2** Determina la riproduzione di un conteggio preliminare di due battute prima dell'inizio dell'incisione e l'uso del metronomo per tutta la durata della registrazione.
- **On** Abilita il metronomo sia per la registrazione che per la riproduzione, senza alcun conteggio preliminare.
- **On 3/4** Permette l'invio del suono del metronomo alle uscite ausiliarie 3/4 (escludendo quindi l'uscita L/R e le cuffie), e senza alcun conteggio preliminare.

L'impostazione del metronomo non può essere salvata in memoria. Ad ogni accensione, lo strumento per default seleziona sempre l'opzione "Off".

## Impostare lo status Stereo/ Mono del jack d'ingresso

**AUDIO IN MODE ..... L/Mono, Stereo**

Parametro che determina la modalità d'uso del jack d'ingresso (Mono, solo canale L oppure Stereo). Selezionare "L/Mono" nel caso in cui si stia utilizzando una sorgente audio esterna mono, come per esempio un microfono. Scegliere "Stereo" per le sorgenti stereo, come per esempio i riproduttori CD etc.

1. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "AudioIn".
2. Ruotare la manopola DIAL per scegliere tra le opzioni "L/ Mono" o "Stereo".

Anche con il parametro Audio In Mode impostato su Stereo, il campionamento del suono avverrà miscelando i segnali sinistro e destro tra loro nel caso in cui si sia specificata una modalità di campionamento (☞ p.21 "Campionamento") Mono. Se si decide di impostare il parametro Audio In Mode su Stereo, utilizzare un jack stereo da 1/4 di pollice per il collegamento della sorgente audio esterna.

## Scambiare le funzioni dell'Arpeggiatore

Parametro che consente di invertire le funzioni assegnate al controller Ribbon ed al cursore della sezione Arpeggiatore.

1. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "ArpCntrl".
2. Ruotare la manopola DIAL per scegliere tra le opzioni "Normal" o "Revers".

**ARP CONTROL ..... Normal, Revers**

- **Normal** Cursore: Controllo Pitch (Parti Keyboard)
  Ribbon: Tempo di Gate (Parti Keyboard, Audio In) / Resolution (Parti Drum, Slice e Stretch) + Note-on
- **Revers** Cursore: Tempo di Gate (Parti Keyboard ed Audio In) / Resolution (Parti Drum, Slice e Stretch)
  Ribbon: Controllo Pitch (Parti Keyboard) + Note-on

## Proteggere i dati in memoria

Parametro che consente di proteggere i dati delle Modalità Pattern e Song contro la scrittura accidentale. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display Parametro "Protect". Ruotare la manopola DIAL per scegliere tra le opzioni Off oppure On.

**PROTECT ..... Off, On**

- **On** Opzione che determina la disabilitazione automatica del tasto WRITE/RENAME per la scrittura dei dati in memoria, e contemporaneamente impedisce la ricezione dei data dump MIDI trasmessi da un dispositivo esterno.

**Off** Impostazione che permette il salvataggio dei dati in memoria e la ricezione dei data dump MIDI trasmessi da un modulo esterno.

note L'impostazione originale dello strumento prevede l'uso dell'opzione ON (protezione attivata) per le modalità Pattern, Part Edit, Step Edit e Song. Le variazioni apportate ai parametri della modalità Global possono essere invece sempre salvate in memoria, a prescindere dall'impostazione del presente parametro.

# Salvare le impostazioni Global

La procedura in basso descrive come l'operazione Write renda possibile effettuare il salvataggio delle variazioni apportate ai parametri della modalità Global. Le nuove impostazioni saranno applicate ad ogni accensione dello strumento. Se si desidera ripristinare le impostazioni esattamente come in atto prima delle operazioni di editing, spegnere lo strumento senza effettuare l'operazione Write.

1. Premere il tasto di modalità Global.
2. Premere una sola volta il tasto WRITE/RENAME (il tasto inizia a lampeggiare). Sul display appare la richiesta "GloblWr?" Utilizzare la manopola DIAL per scegliere "Yes," e premere nuovamente il tasto WRITE/RENAME per confermare la scelta e dare inizio all'operazione di salvataggio. Il tasto WRITE/RENAME rimane acceso fino al completamento della scrittura in memoria, e si spegne ad operazione conclusa.
   Per annullare il salvataggio delle modifiche apportate, selezionare "No" oppure premere il tasto STOP/CANCEL.

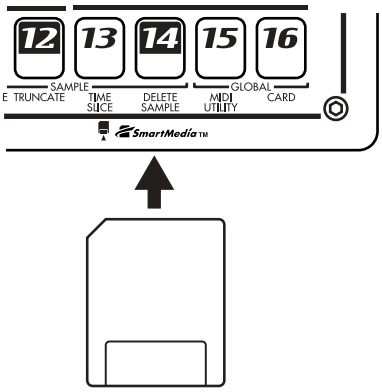
Le impostazioni della modalità Global possono sempre essere salvate, a prescindere quindi dallo status del parametro Memory Protect (vedere sopra).

Evitare di spegnere lo strumento durante il salvataggio delle impostazioni in memoria (quando cioè il tasto WRITE/RENAME è acceso). In caso contrario è possibile causare la perdita totale o parziale dei dati.

# Usare la card SmartMedia™

L'ESX-1 è fornito di uno slot per l'utilizzo della card SmartMedia per il salvataggio o il caricamento dei dati.
Le card SmartMedia utilizzabili sono del tipo a 3V (3.3V) e con una capacità compresa tra 4~128 MB.
Accertarsi innanzitutto che la card SmartMedia sia orientata in modo corretto, ed inserirla successivamente nell'apposito slot.

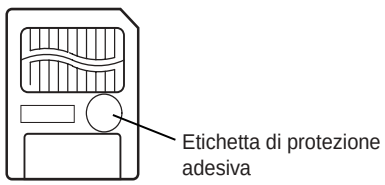
* SmartMedia™ è un marchio registrato di Toshiba Corporation.




Evitare di rimuovere la card o spegnere lo strumento mentre è in corso l'accesso ai dati contenuti sulla card stessa (segnalato dall'accensione dell'indicatore). In caso contrario è possibile danneggiare irrimediabilmente la card.

### *Nota sulle card*

L'ESX-1 supporta card SmartMedia da 3.3V (o SmartMedia con ID) con una capacità compresa tra 4–128 MB. Evitare l'uso di card differenti dai formati sopra esposti; in caso contrario l'ESX-1 potrebbe non funzionare correttamente o affatto. Se si desidera proteggere i dati contenuti sulla card, contro la scrittura accidentale, affiggere un'etichetta adesiva sulla card così come illustrato nella figura in basso. Rimuovere l'etichetta qualora si intenda riutilizzare la card per il salvataggio dei dati.




### *Gestione e cura delle card*

— Non piegare le card, nè sottoporle a forti impatti o alte temperature.
— Evitare di toccare i contatti elettrici della card. L'elettricità statica presente naturalmente nel corpo umano potrebbe danneggiare il circuito. Conservare la card nella sua custodia anti-statica.

# Formattare la card

La procedura che segue descrive come formattare la card SmartMedia. L'operazione è necessaria per consentirne l'impiego sull'ESX-1.

La formattazione determina la cancellazione totale dei dati presenti sulla card.

1. Inserire la card SmartMedia nell'apposito slot.
2. Premere ed accendere il tasto GLOBAL.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 16 (CARD). (Il tasto Step 16 inizia a lampeggiare). Sul display parametro appare l'indicazione "CardMenu".
4. Ruotare la manopola DIAL fino a visualizzare sul display Valore l'indicazione "Format", e premere il tasto Step 16.

5. Sul display Parametro appare la richiesta "Sure?" Ruotare la manopola DIAL fino a leggere sul display Valore l'indicazione "Yes", e quindi premere il tasto Step 16 per dare inizio alla formattazione. Se invece si decide di annullare l'operazione, premere il tasto STOP/CANCEL.

note Lo stato di avanzamento della formattazione è indicato dall'accensione dei tasti Step.

6. Al termine della formattazione, o nel caso in cui al punto precedente si sia selezionato "No" e premuto il tasto Step 16 per annullare l'operazione, l'ESX-1 ritorna alla schermata precedente (il tasto Step 16 si spegne).

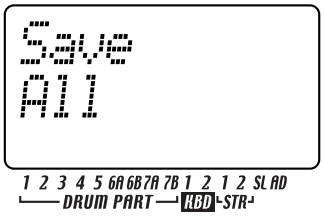
Una card SmartMedia formattata su un dispositivo diverso dall'ESX-1 potrebbe non essere riconosciuta dallo strumento. In questo caso, eseguire nuovamente la formattazione sull'ESX-1.

# Salvare i dati sulla card SmartMedia (Save All)

L'esempio in basso descrive come eseguire il salvataggio dei dati dell'ESX-1 (pattern, song, global e campioni) su una card SmartMedia.

1. Inserire la card SmartMedia nell'apposito slot.
2. Premere ed accendere il tasto GLOBAL.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto STEP 16 (CARD) (il tasto inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "CardMenu."
4. Sul display Valore appare l'indicazione "Load." Ruotare la manopola DIAL fino a visualizzare "Save," e quindi premere il tasto Step 16.

5. Sul display Parametro appare l'indicazione "Save", mentre su quello Valore "All". Premere il tasto Step 16.




note Selezionando "PSG" invece di "All", il salvataggio interesserà solo i dati relativi al pattern, alla song ed alle impostazioni global.

6. Assegnare il nome al file che si desidera salvare. Sul display Parametro appare l'indicazione "Rename," mentre su quello Valore il nome corrente assegnato. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] per spostare il cursore verso sinistra o destra, ed usare la manopola DIAL per modificare ciascun carattere secondo necessità. Dopo aver impostato il nome, premere il tasto Step 16.

   Sul display Parametro appare la richiesta "Sure?", mentre su quello Valore l'indicazione di default "No." Ruotare la manopola DIAL per cambiare quest'ultima opzione in "Yes" e premere il tasto Step 16 per eseguire l'operazione Save. Lo stato di avanzamento dell'operazione è indicato dall'accensione dei tasti Step. Se si decide di annullare il salvataggio, premere il tasto STOP/CANCEL.

Qualora sulla card sia già presente un file con lo stesso nome di quello oggetto di scrittura, sul display apparirà la richiesta "OverWrt?", mentre su quello Valore l'opzione di default "No." Se a questo punto si seleziona l'opzione "Yes" e si preme il tasto Step 16 per salvare comunque il file, il salvataggio determinerà la sovrascrittura del file originale. Nel caso in cui invece non si specifichi alcun nome, il file sarà salvato con il nome "NO_NAME."

Non è possibile salvare i dati sulle card SmartMedia sulle quali è stato affisso l'adesivo che ne determina la protezione contro la scrittura. Rimuovere l'adesivo dalla card prima di eseguire l'operazione Save.

Evitare di spegnere l'ESX-1 o rimuovere la card SmartMedia durante il salvataggio dei dati o la formattazione. In caso contrario è possibile danneggiare irreprarabilmente la card SmartMedia.

Per il salvataggio di un file sono necessari circa 2 megabyte di spazio, in mancanza dei quali non è possibile eseguire l'operazione di scrittura.

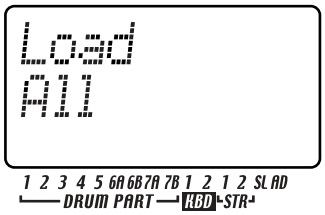
# Caricare tutti i dati dalla card SmartMedia sull'ESX-1

La procedura in basso descrive come caricare tutti i dati presenti sulla card SmartMedia (pattern, song, global e campioni) sull'ESX-1.

1. Inserire la card SmartMedia nell'apposito slot.
2. Premere ed accendere il tasto GLOBAL.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 16 (CARD) (il tasto Step 16 inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "CardMenu".

4. Sul display Valore appare l'indicazione "Load." Premere il tasto Step 16.

5. Sul display Parametro appare l'indicazione "Load", mentre su quello Valore "All". Premere il tasto Step 16.



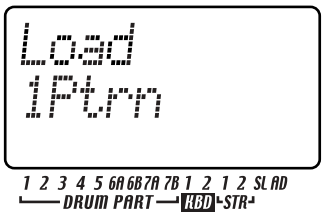

note Selezionando "PSG" invece di "All", il salvataggio interesserà solo i dati relativi al pattern, alla song ed alle impostazioni global.

6. Selezionare il file che si desidera caricare. Sul display Valore appare l'indicazione "LdFile," mentre su quello Parametro i "(sei caratteri del nome del file)." Ruotare la manopola DIAL per selezionare il file desiderato, e quindi premere il tasto Step 16.
7. Sul display Parametro appare la richiesta "Sure?", mentre su quello Valore l'indicazione di default "No." Ruotare la manopola DIAL per cambiare quest'ultima opzione in "Yes" e premere il tasto Step 16 per eseguire l'operazione Load. Lo stato di avanzamento dell'operazione è indicato dall'accensione dei tasti Step. Al termine del caricamento, l'ESX-1 entra automaticamente in modalità Pattern selezionando il pattern A01. Se si decide di annullare l'operazione, premere il tasto STOP/CANCEL.

L'impostazione originale dello strumento prevede la protezione delle memoria, che impedisce di fatto la scrittura dei dati in memoria. Disabilitare la protezione prima di eseguire l'operazione Load (☞ p.88 "Salvare le impostazioni Global").

# Caricare un singolo pattern dalla card SmartMedia (Load Pattern)

1. Inserire la card SmartMedia nell'apposito slot.
2. Premere ed accendere il tasto GLOBAL.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 16 (CARD) (il tasto Step 16 inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "CardMenu."
4. Sul display Valore appare l'indicazione "Load." Premere il tasto Step 16.
5. Sul display Parametro appare l'indicazione "Load", mentre su quello Valore "All." Ruotare la manopola DIAL per selezionare "1Ptrn", e quindi premere il tasto Step 16.




6. Selezionare il file (quello specificato per Save All) contenente il pattern che si intende caricare. Sul display Valore appare l'indicazione "LdFile", mentre su quello Parametro i "(sei caratteri del nome del file)." Ruotare la manopola DIAL per scegliere il file desiderato, e quindi premere il tasto Step 16.

note E' anche possibile caricare file originariamente salvati sull'ES-1 (uno dei modelli precedenti della serie Electribe). La selezione di un file dell'ES-1 è segnalata sul display dall'indicazione "(ES1)". Tuttavia, dato che alcuni dei parametri non sono compatibili, potrebbero verificarsi differenze nella riproduzione dei suoni.

7. Selezionare il pattern che si desdiera caricare. Sul display Parametro appare l'indicazione "Load", mentre su quello Valore il "(numero del pattern)" (tenendo premuto il tasto SHIFT è anche possibile visualizzare il nome del pattern al posto del numero). Ruotare la manopola DIAL per scegliere il pattern desiderato, e premere il tasto Step 16 per eseguirne il caricamento.

   Al termine del caricamento, l'ESX-1 ritorna automaticamente alla modalità Pattern (il tasto Step 16 si spegne, mentre quello PATTERN si accende).

   Se si decide di annullare l'operazione, premere il tasto STOP/CANCEL.

L'operazione di caricamento non determina il salvataggio automatico del pattern sulla memoria interna.

L'impostazione originale dello strumento prevede la protezione delle memoria, che impedisce di fatto la scrittura dei dati in memoria. Disabilitare la protezione prima di eseguire l'operazione Write (☞ p.88 "Salvare le impostazioni Global").

Il caricamento dei pattern non determina l'importazione dei campioni associati ai pattern stessi.

# Salvare un singolo campione sulla card SmartMedia

L'esempio che segue descrive come salvare i campioni dell'ESX-1 sulla card SmartMedia.

1. Inserire la card SmartMedia nell'apposito slot.
2. Premere ed accendere il tasto GLOBAL.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 16 (CARD) (il tasto Step 16 inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "CardMenu."
4. Sul display Valore appare l'indicazione "Load." Utilizzare la manopola DIAL fino a visualizzare l'indicazione "Save," e premere il tasto Step 16. Sul display Parametro appare l'indicazione "Save."
5. Sul display Valore appare l'indicazione "All." Usare la manopola DIAL fino a visualizzare "Sample," e quindi premere il tasto Step 16.

6. Selezionare il campione che si intende salvare. Sul display Parametro appare l'indicazione "SelSmpl," mentre su quello Valore il "(numero del campione sulla memoria interna dell'ESX-1)". (A questo punto della procedura è anche possibile premere il tasto SHIFT per visualizzare il nome del campione al posto del numero). Ruotare la manopola DIAL per selezionare il numero del campione che si desidera salvare, e quindi premere il tasto Step 16.

7. Assegnare il nome al campione. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] per spostare il cursore verso destra o sinistra, e ruotare la manopola DIAL per modificare ciascun carattere.
8. Premere il tasto Step 16 per eseguire l'operazione Save. Lo stato di avanzamento dell'operazione è indicato dall'accensione dei tasti Step.
   Al termine del salvataggio, il display ritorna alla status precedente l'inizio dell'operazione Save (il tasto Step 16 si spegne). Se si decide di annullare il salvataggio, premere il tasto STOP/CANCEL.

Non è possibile salvare i dati sulle card SmartMedia sulle quali è stato affisso l'adesivo che ne determina la protezione contro la scrittura. Rimuovere l'adesivo dalla card prima di eseguire l'operazione Save.

Evitare di spegnere l'ESX-1 o rimuovere la card SmartMedia durante il salvataggio dei dati o la formattazione. In caso contrario è possibile danneggiare irreprarabilmente la card SmartMedia.

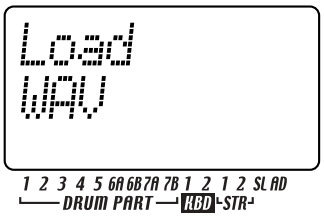
Non è possibile utilizzare le card SmartMedia sulle quali lo spazio disponibile per la scrittura è ridotto al minimo.

# Caricare un singolo campione dalla card SmartMedia

Dalle card SmartMedia è anche consentito caricare un singolo campione precedentemente salvato con l'ESX-1 o l'ES-1, così come file in formato WAVE o AIFF.

### *Caricare un file WAV o AIFF*

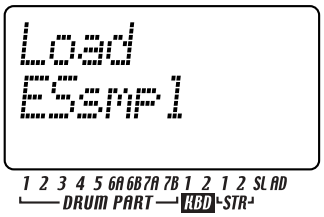
1. Inserire la card SmartMedia nell'apposito slot.
2. Premere ed accendere il tasto GLOBAL.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 16 (CARD) (il tasto Step 16 inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "CardMenu."
4. Accertarsi che sul display Valore appaia l'indicazione "Load," e quindi premere il tasto Step 16. Sul display Parametro appare l'indicazione "Load."
5. Verificare che il display Valore mostri "All." Ruotare la manopola DIAL per selezionare il formato di file desiderato ("WAV" oppure "AIFF"), e quindi premere il tasto Step 16.




6. Selezionare il campione che si intende caricare. Sul display Valore appare l'indicazione "Load," mentre su quello Parametro il "(nome del campione)" in base al tipo di formato scelto al punto 6 della procedura. Ruotare la manopola DIAL per scegliere il campione desiderato. Premere (se necessario) il tasto PLAY/PAUSE per ascoltare il campione selezionato. Dopo aver selezionato il campione, premere il tasto Step 16.
7. Selezionare il numero della memoria sul quale caricare il campione scelto. Sul display Parametro appare l'indicazione "LoadTo," mentre su quello Valore il "(numero del campione sulla memoria interna dell'ESX-1)". (A questo punto della procedura è possibile premere il tasto SHIFT per visualizzare il nome del campione al posto del numero). Ruotare la manopola DIAL per selezionare il numero di destinazione in memoria sul quale importare il file. Le locazioni di memoria già occupate da un file sono contraddistinte dall'icona "*" accanto al numero del campione. Premere il tasto Step 16 per eseguire l'operazione Load. Lo stato di avanzamento dell'operazione è indicata dall'accensione dei tasti Step.

### *Caricare i file ES (ESX-1 o ES-1)*

1. Inserire la card SmartMedia nell'apposito slot.
2. Premere ed accendere il tasto GLOBAL.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 16 (CARD) (il tasto Step 16 inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "CardMenu."
4. Accertarsi che sul display Valore appaia l'indicazione "Load," e quindi premere il tasto Step 16. Sul display Parametro appare l'indicazione "Load."
5. Sul display Valore appare l'indicazione "All." Ruotare la manopola DIAL per selezionare "ESsmpl," e quindi premere il tasto Step 16.




6. Selezionare il file dal quale si intende effettuare il caricamento. Sul display Parametro appare l'indicazione "LdFile," mentre su quello Valore il "(nome del file ESX-1 o ES-1)" residente sulla card SmartMedia. Ruotare la manopola DIAL per selezionare un file utente, e quindi premere il tasto Step 16.
7. Selezionare il campione che si intende caricare. Sul display Valore appare l'indicazione "Load," mentre su quello Parametro il "(nome del campione)" relativamente al tipo di dati selezionato al punto 6 della procedura. Ruotare la manopola DIAL per selezionare un campione. Premere (se necessario) il tasto PLAY/PAUSE per riprodurre il campione selezionato. Dopo aver effettuato la scelta del campione, premere il tasto Step 16.

8. Selezionare il numero della memoria sul quale caricare il campione scelto. Sul display Parametro appare l'indicazione "LoadTo," mentre su quello Valore il "(numero del campione sulla memoria interna dell'ESX-1)". (A questo punto della procedura è possibile premere il tasto SHIFT per visualizzare il nome del campione al posto del numero). Ruotare la manopola DIAL per selezionare il numero di destinazione in memoria sul quale importare il file. Le locazioni di memoria già occupate da un file sono contraddistinte dall'icona "*" accanto al numero del campione.

9. Premere il tasto Step 16 per eseguire l'operazione Load. Lo stato di avanzameno dell'operazione è segnalato dall'accensione dei tasti Step. Al termine del caricamento, l'ESX-1 ritorna automaticamente alla modalità Pattern (il tasto Step 16 si spegne, mentre quello PATTERN si accende). Se si decide di annullare l'operazione nel mezzo della procedura, utilizzare i tasti di modalità per passare ad una modalità diversa da quella Global (per es.: Pattern).

L'operazione di caricamento è eseguito in sovrascrittura. Accertarsi che ciò non comporti la cancellazione di dati di rilevanza particolare che si desidera utilizzare in seguito.

L'impostazione originale dello strumento prevede la protezione delle memoria, che impedisce di fatto il caricamento dei campioni. Disabilitare la protezione prima di eseguire l'operazione Load (☞ p.87 "Proteggere i dati in memoria").

Qualora il campione che si sta tentando di caricare dovesse causare l'esaurimento dello spazio disponibile sulla card, sul display apparirà il messaggio "MemFull", e l'operazione sarà interrotta. Per aumentare la capacità totale della card, cancellare innanzitutto i campioni non più necessari, e quindi eseguire nuovamente l'operazione Load.

# Cancellare i file ESX-1 dalla card SmartMedia (Delete File)

L'esempio che segue descrive come cancellare un file ESX-1 contenente dati relativi a pattern, song ed impostazioni global dalla card SmartMedia.

Un file cancellato non può essere ricuperato.

1. Inserire la card SmartMedia nell'apposito slot.
2. Premere ed accendere il tasto GLOBAL.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 16 (CARD) (il tasto Step 16 inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "CardMenu."
4. Sul display Valore appare l'indicazione "Load." Ruotare la manopola DIAL per selezionare "Delete", e quindi premere il tasto Step 16.
5. Selezionare il file che si desidera cancellare, e quindi premere il tasto Step 16.
6. Sul display Parametro appare la richiesta "Sure?", mentre su quello Valore l'indicazione di default "No." Ruotare la manopola DIAL per selezionare "Yes" e premere il tasto Step 16 per eseguire l'operazione Delete. Lo stato di avanzamento dell'operazione è segnalato dall'accensione dei tasti Step.

# Cancellare i file WAVE o AIFF dalla card SmartMedia

La procedura in basso descrive come cancellare un file WAVE o AIFF dalla card SmartMedia.

1. Inserire la card SmartMedia nell'apposito slot.
2. Premere ed accendere il tasto GLOBAL.
3. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 16 (CARD) (il tasto Step 16 inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "CardMenu."
4. Sul display Valore appare l'indicazione "Load." Ruotare la manopola DIAL per selezionare "Delete", e quindi premere il tasto Step 16.
5. Selezionare il formato di file che si intende cancellare. Scegliere tra le opzioni WAVE o AIFF, e premere il tasto Step 16.
6. Selezionare il file da cancellare. Sul display Parametro appare il "(nome del file)". Ruotare la manopola DIAL per selezionare il file, e quindi premere il tasto Step 16.
7. Sul display Parametro appare la richiesta "Sure?", mentre su quello Valore l'indicazione di default "No." Ruotare la manopola DIAL per selezionare "Yes" e premere il tasto Step 16 per eseguire l'operazione Delete. Lo stato di avanzamento dell'operazione è segnalato dall'accensione dei tasti Step.

# Nota sui formati WAV/AIFF

Per le operazioni di salvataggio/caricamento, l'ESX-1 fa riferimento ai seguenti segmenti di dati:

### *File WAV (Import/Export)*

Utilizzo dei segmenti Format, Sample e Data.

**Segmenti Format ('fmt')**

L'ESX-1 può gestire file in formato Wave con le seguenti impostazioni di segmenti Format:
Format: Formato PC standard
Canali: 1 (Mono) / 2 (Stereo)
Bit per Campione: 8/16 bit
I dati ad 8-bit sono espansi in 16-bit mediante l'aggiunta di più "zero" agli 8 bit inferiori.
Frequenza di Campionamento: 11.025~96.000 (Hz)
Per le frequenze diverse da 44.100 Hz, il parametro Tune del campione è automaticamente regolato durante il caricamento per garantire la corretta riproduzione.

**Segmenti Sample ('smpl')**

Per quanto riguarda il caricamento dei file WAV creati su altri tipi di hardware/software, l'ESX-1 importa solo i dati relativi al loop, a cui successivamente applica l'impostazione del parametro Loop Start.
Per l'esportazione, l'ESX-1 scrive il segmento Sample in base alle proprie impostazioni di loop.

**Importazione**

L'ESX-1 esegue il caricamento del primo loop così come previsto dall'elenco dei Sample Loop.

L'importazione dei dati di Loop determina la sovrascrittura del parametro End dell'ESX-1 in base all'impostazione di Loop End specificata all'interno del segmento Sample.

**Esportazione**

Per i campioni dell'ESX-1 per i quali è previsto il Loop, l'esportazione determina la creazione di un segmento Sample in relazione alla forma d'onda generata.

I parametri specificati corrispondono a:

Manufacturer: 0x42

Product: 0x71

SamplePeriod: stabilisce la frequenza di campionamento del campione

MIDI Unity Note: 0x3C

Num Sample Loops: 1

List of Sample Loops: un solo loop, specificato dalle impostazioni dei parametri LoopStart ed EndPoint dell'ESX-1

**Segmento Data ('data')**

Segmento composto dagli eventi costituenti la forma d'onda sonora vera e propria.

### *File AIFF (solo importazione)*

Riconoscimento dei segmenti Common e SoundData.

**Segmento Common ('COMM')**

Canali: 1 (Mono) / 2 (Stereo)

Bit Per Campione: 8/16 bit

I dati ad 8-bit sono espansi in 16-bit mediante l'aggiunta di più "zero" agli 8 bit inferiori.

Frequenza di Campionamento: 11.025~96.000 (Hz)

Per le frequenze diverse da 44.100 Hz, il parametro Tune del campione è automaticamente regolato durante il caricamento per garantire la corretta riproduzione.

**Segmento SoundData ('SSND')**

Segmento composto dagli eventi costituenti il file AIFF vero e proprio. Il parametro Offset e la dimensione dei blocchi sono ignorati (Block-Aligning Sound Data non supportato).

# Note sul MIDI

I parametri MIDI permettono l'impostazione dei canali MIDI e del clock.

Se si desidera salvare le modifiche apportate ai parametri della modalità Global, è necessario eseguire l'operazione Write (☞ p.88 "Salvare le impostazioni Global").

### *Nota sui canali MIDI*

Proprio come la sintonizzazione dei canali di un televisore, che consente la ricezione dei programmi trasmessi su determinate frequenze, ogni dispositivo MIDI deve essere predisposto in maniera tale da farne coincidere i canali di ricezione con quelli di trasmissione dell'unità esterna.

Il parametro MIDI Ch della modalità Global permette l'impostazione dei canali di trasmissione/ricezione individualmente per ciascuna parte Keyboard 1, 2 e globalmente per le Parti Drum.

# Usare l'ESX-1 come modulo sonoro

Utilizzare un cavo MIDI per collegare la porta MIDI OUT di una tastiera MIDI etc. alla porta MIDI IN dell'ESX-1.

1. Premere ed accendere il tasto Global.
2. Usare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "MIDI ch".
3. Premere il tasto della Parte Keyboard 1 dell'ESX-1, e quindi ruotare la manopola DIAL per specificare un numero di canale MIDI uguale a quello utilizzato dalla tastiera esterna etc., per la trasmissione dei messaggi MIDI (☞ "Impostare i canali MIDI di ogni Parte").
4. Suonare lo strumento esterno MIDI connesso e verificare che l'ESX-1 riproduca i suoni della Parte Keyboard 1.

### *Collegare un sequencer multitraccia MIDI all'ESX-1*

Impostare i canali MIDI per le Parti Keyboard 1 e 2 e le Parti Drum (☞ "Impostare i canali MIDI di ogni Parte"). Specificare i canali in maniera da consentire la ricezione dei messaggi trasmessi da ciascuna traccia del sequencer (per es.: canale 01 per la traccia 01 etc.). Avviare infine la riproduzione del sequencer e verificare che ogni Parte riproduca i messaggi trasmessi dal sequencer.

# Impostare i canali MIDI di ogni Parte

**MIDI ch ..... 1...16**

Parametro che permette l'assegnazione del canale MIDI desiderato a ciascuna Parte dell'ESX-1 (Keyboard e Drum). Il canale MIDI attribuito è utilizzato dall'ESX-1 sia per la ricezione, sia per la trasmissione. La tabella in basso illustra i canali assegnati per default.

1. Premere ed accendere il tasto Global.
2. Utilizzare i tasti cursore [▲]/[▼] fino a visualizzare sul display l'indicazione "MIDI ch."
3. Premere ed accendere il tasto della Parte per la quale si desidera impostare il canale MIDI. Per specificare il canale MIDI delle Parti Drum, premere uno qualsiasi dei 13 tasti Parte (Drum, Stretch, Slice ed Audio In; tutti i tasti delle Parti Drum si accendono).
4. Ruotare la manopola DIAL per selezionare il canale MIDI desiderato.

   Il canale MIDI assegnato alla Parte Keyboard 1 è inoltre utilizzato per la trasmissione e la ricezione dei messaggi di Program Change e del Sistema Esclusivo ("Canale MIDI Global").

| Parte | Canale |
|---|---|
| Parte Keyboard 1(Global) | 1 |
| Parte Keyboard 2 | 2 |
| Parti Drum (1–7B)<br>Parti Stretch (1, 2)<br>Parte Slice ed Audio in | 10 |

# Utility MIDI

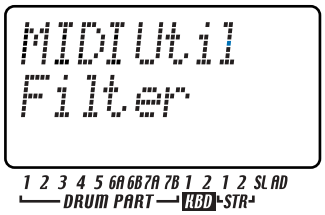
Serie di funzioni e parametri che consentono l'impostazione dei filtri MIDI, l'assegnazione dei numeri di Control Change e dei numeri di nota Drum, oltre ad altre funzioni relative alla trasmissione/ricezione dei dati.

# Impostare i filtri MIDI

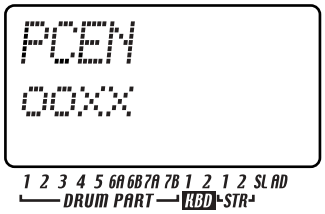
**MIDI FILTER .....**

Parametro che permette di stabilire a priori quali tipi di messaggi l'ESX-1 debba o meno ricevere e trasmettere.

1. Premere il tasto Global.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 15 (MIDI UTILITY) (il tasto Step 15 inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "MIDI Util."
3. Accertarsi che sul display Valore appaia "Filter," e quindi premere nuovamente il tasto Step 15.




4. Sul display Parametro appare l'indicazione "PCEN."




L'indicazione "PCEN" si riferisce a quattro tipi di messaggi, il cui status corrispondente è indicato dalle lettere "O" oppure "X" nel display Valore (figura sopra). Per abilitare la trasmissione/ricezione di una determinata categoria di messaggi, utilizzare la manopola DIAL per selezionare lo status "O." Viceversa, per impedire la trasmissione/ricezione, scegliere lo status "X".

- **P**: Trasmissione/ricezione dei messaggi di Program change, Bank select e Song select.
- **C**: Trasmissione/ricezione dei messaggi di Control change.
- **E**: Trasmissione/ricezione dei messaggi di Sistema Esclusivo. Da notare che quando sul display è selezionata la pagina relativa al MIDI Dump, l'ESX-1 è in grado di ricevere i dati a prescindere dallo status specificato per la presente categoria di messaggi.
- **N**: Trasmissione/ricezione dei messaggi di Nota.

5. Dopo aver terminato l'impostazione dei parametri, premere il tasto Step 15 per tornare alla modalità Global (il tasto Step 15 si spegne, mentre quello Global si accende). Se si decide di annullare l'impostazione, premere il tasto STOP/CANCEL oppure un qualsiasi altro tasto di modalità.

# Assegnare i numeri di nota MIDI alle Parti Drum

**DRUM NOTE NO. ..... C-1...G9**

Parametro che consente l'assegnazione di un numero di nota MIDI a ciascuna Parte Drum. L'attribuzione dello stesso numero di nota a più Parti ne determina la riproduzione simultanea da parte di un modulo MIDI esterno.

1. Premere il tasto Global.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 15 (MIDI UTILITY) (il tasto Step 15 inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "MIDI Util."
3. Il display Valore mostra l'indicazione "Filter." Ruotare la manopola DIAL fino a visualizzare "DrNote," e quindi premere nuovamente il tasto Step 15.

4. Premere il tasto della Parte Drum alla quale si desidera assegnare il numero di nota MIDI.
5. Sul display Parametro appare il nome della Parte Drum selezionata, mentre su quello Valore il numero corrispondente.

Ruotare la manopola DIAL per selezionare il numero di nota desiderato. Ripetere l'operazione di selezione della Parte e del numero per tutte le altre Parti Drum.

6. Al termine dell'impostazione, premere il tasto Step 15 per tornare alla modalità Global (il tasto Step 15 si spegne, mentre quello Global si accende). Se si decide di annullare l'impostazione, premere il tasto STOP/CANCEL oppure un qualsiasi altro tasto di modalità.

La tabella in basso illustra i numeri di nota assegnati per default a ciascuna Parte Drum.

| Parte | Nota |
|---|---|
| Drum1 | C2 |
| Drum2 | D2 |
| Drum3 | E2 |
| Drum4 | F2 |
| Drum5 | G2 |
| Drum6A | F#2 |
| Drum6B | A#2 |
| Drum7A | C#3 |
| Drum7B | D#3 |
| Stretch1 | A-1 |
| Stretch2 | A#-1 |
| Slice | B-1 |
| Audio in | C0 |

L'esatta corrispondenza tra i nomi delle note ed i rispettivi numeri può a volte venire meno, a causa delle diverse impostazioni utilizzate dalla case costruttrici. Consultare il manuale d'uso dei moduli esterni per verificare eventuali anomalie o differenze.

Ciascuna manopola delle Parti Drum può essere controllata mediante i messaggi MIDI NRPN.

***Nota sugli eventi di Note-on/Note-off***

Ad ogni pressione di un tasto delle Parti Drum, l'ESX-1 trasmette sul canale MIDI specificato il relativo messaggio di Note-on corrispondente al numero di nota MIDI assegnato.

Per le Parti Keyboard, la pressione dei tasti Step determina la trasmissione dei messaggi di Note-on [9n, kk, vv] (dove n: canale, kk: numero di nota, vv: velocity) relativi ai numeri di nota corrispondenti a ciascun tasto Step ed in base ad un valore di velocity pari alla forza con la quale si è premuto il tasto stesso.

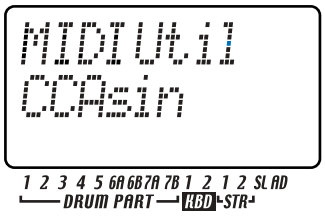
Sull'ESX-1, il valore di vv:velocity è regolato dal livello di ciascuna Parte Accent. Al rilascio del tasto, lo strumento trasmette un messaggio di Note-off [8n, kk, vv]. Da notare tuttavia che, anche se implementato, il valore di velocity dell'evento di Note-off non è trasmesso dall'ESX-1. La ricezione degli eventi di Note-on/off determina sempre la riproduzione dei suoni assegnati ai relativi canali MIDI, tranne quando si specifica lo status "X" per il filtro MIDI "N", che impedisce sia la trasmissione, sia la ricezione di tali eventi (☞ p.94 "Impostare i filtri MIDI").

# Assegnare i Numeri di Control Change alle manopole

**#CC ASSIGN ..... CC#00...31,32...127**

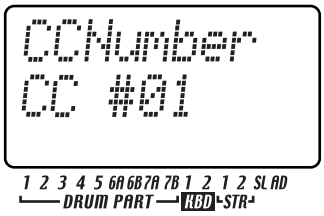
A ciascuna manopola è possibile assegnare un numero di Control Change MIDI.

1. Premere il tasto Global.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 15 (MIDI UTILITY) (il tasto Step 15 inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "MIDIUtil."
3. Ruotare la manopola DIAL per selezionare "CCAsin," e quindi premere nuovamente il tasto Step 15.




4. Il display Parametro mostra l'indicazione "CCAssign," mentre quello Valore il "(nome della manopola corrispondente)." Ruotare la manopola DIAL per selezionare la manopola alla quale si desidera cambiare l'assegnazione della funzione, e premere il tasto Step 15.

5. Sul display Parametro appare l'indicazione "CCNumber," mentre su quello Valore il "(numero di control change)." Ruotare la manopola DIAL per selezionare il numero di Control Change desiderato, e quindi premere il tasto Step 15




6. Premere il tasto Step 15. Sul display appare la richiesta "Continue?". Per proseguire con l'assegnazione di un'altra manopola, usare la manopola DIAL per selezionare "Yes" e premere il tasto Step 15. Ripetere quindi i punti 4 e 5 della procedura.

   Al termine dell'impostazione, usare la manopola DIAL per selezionare l'opzione "No" e premere il tasto Step 15 per tornare alla modalità Global.

   Se si decide di annullare la procedura di assegnazione, premere il tasto STOP/CANCEL o il tasto di una qualsiasi altra modalità.

I numeri di Control Change (e le relative funzioni) possono differire per ogni strumento in base agli standard adottati da ciascuna casa costruttrice. Consultare sempre il manuale d'uso dello strumento esterno connesso per accertare eventuali discrepanze o anomalie.

# Trasmettere le impostazioni dei suoni ed altri tipi di dati

Le impostazioni ed i dati relativi alle Song, ai pattern ed alla modalità Global (comprese le impostazioni MIDI) possono tutte essere trasmesse dall'ESX-1 come messaggi di Sistema Esclusivo MIDI e salvate su un dispositivo esterno.

# Trasmettere/ricevere un data dump

I Data dump sono trasmessi e ricevuti dall'ESX-1 sul canale MIDI specificato dal parametro MIDI Ch della modalità Global. Oltre a poter essere trasmessi manualmente (come descritto nella procedura in basso), i Data dump sono trasmessi anche in risposta ai messaggi di Data Dump Request inviati da un dispositivo esterno.

### MIDI DUMP ..... PtBnkA...D, AllSng, Global

#### *Trasmissione*

L'esempio che segue mostra come eseguire con l'ESX-1 un data dump per il trasferimento dei dati (pattern, Song o impostazioni Global) ad un data filer o computer esterno.

1. Collegare la porta MIDI OUT dell'ESX-1 alla porta MIDI IN di un dispositivo MIDI esterno in grado di ricevere un data dump (per es.: un altro ESX-1, un data filer MIDI oppure un personal computer sul quale sia stato installato un programma di gestione dei dati MIDI).
2. Impostare il dispositivo MIDI esterno e l'ESX-1 sullo stesso canale MIDI (ciò non è generalmente indispensabile qualora si intenda trasmettere il data dump ad un data filer).
3. Premere ed accendere il tasto Global.
4. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 15 (MIDI UTILITY) (il tasto Step 15 si accende). Sul display Parametro appare l'indicazione "MIDIUtil."
5. Il display Valore mostra l'indicazione "Filter." Ruotare la manopola DIAL per selezionare "Dump," e quindi premere nuovamente il tasto Step 15.
6. Sul display Parametro appare l'indicazione "MIDIDump", mentre su quello Valore i "(dati da trasmettere)." Ruotare la manopola DIAL per selezionare il tipo di dati che si desidera trasmettere.
   - PtBnkA: pattern del banco A (A01...64)
   - PtBnkB: pattern del banco B (B01...64)
   - PtBnkC: pattern del banco C (C01...64)
   - PtBnkD: pattern del banco D (D01...64)
   - AllSng: tutte le Song
   - Global: tutte le impostazioni Global
7. Premere nuovamente il tasto Step 15 per dare inizio alla trasmissione dei dati. Se si decide di annullare l'operazione, premere il tasto STOP/CANCEL.

#### *Ricezione*

La procedura che segue descrive come ricevere sull'ESX-1 un data dump di Sistema Esclusivo trasmesso da un dispositivo MIDI esterno connesso alla porta MIDI IN.

La ricezione del data dump non potrà aver luogo nel caso in cui la protezione della memoria dell'ESX-1 risulti ancora attivata, a meno che non ci si trovi in modalità Global.

1. Collegare la porta MIDI OUT del dispositivo incaricato di trasmettere il data dump (un altro ESX-1, un data filer MIDI oppure un personal computer sul quale sia stato installato un programma di gestione dei dati MIDI) alla porta MIDI IN dell'ESX-1.
2. Impostare per entrambe le unità lo stesso numero di canale MIDI (il canale assegnato alla Parte Keyboard 1 dell'ESX-1). Qualora la trasmissione avvenga da un data filer MIDI, utilizzare lo stesso numero di canale MIDI specificato precedentemente per il salvataggio dei dati.
3. Premere ed accendere il tasto Global.
4. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 15 (MIDI UTILITY) (il tasto Step 15 si accende). Sul display Parametro appare l'indicazione "MIDIUtil."
5. Il display Valore mostra "Filter." Ruotare la manopola DIAL per selezionare "Dump," e quindi premere nuovamente il tasto Step 15.
6. Sul display Parametro appare l'indicazione "MIDIDump." Avviare la trasmissione dei dati dal dispositivo esterno.

note Per ulteriori dettagli sui data dump, fare riferimento alla Tabella d'Implementazione MIDI dell'ESX-1, oppure contattare il distributore/rivenditore Korg locale.

Evitare di premere qualsiasi tasto o utilizzare i controlli dell'ESX-1 mentre è in corso la trasmissione dei dati. La funzione Dump permette la trasmissione/ricezione dei dati di Sistema Esclusivo anche quando lo status del parametro "E" dei filtri MIDI è impostato su "X."

Al termine della ricezione dei dati, l'ESX-1 impiega circa dieci secondi per esegurne la scrittura in memoria (accensione del tasto Write/Rename). Evitare di spegnere lo strumento durante tale intervallo, dato che ciò potrebbe causare la perdita totale dei dati ricevuti. Da notare inoltre che la ricezione di un data dump impedisce la ricezione di ulteriori messaggi MIDI non compresi nel data dump stesso. Se si desidera ricevere due o più data dump consecutivamente, lasciare abbastanza tempo tra una trasmissione e l'altra per dar modo all'ESX-1 di salvare i dati ricevuti in memoria.

# Selezione dei pattern

La selezione di un pattern diverso da quello corrente determina la trasmissione di un messaggio di Program Change da parte dell'ESX-1 [Cn, pp] (e Bank Select [Bn, 00, mm] (control change #00), [Bn, 20, bb] (control change #32) (dove mm: upper byte del numero di banco, bb: lower byte del numero di banco).

La ricezione di un messaggio di Program Change sul canale MIDI appropriato determina a sua volta la selezione di un pattern diverso da quello corrente, ma sempre all'interno dello stesso gruppo (per es.: da A01 a A02). La ricezione di un messaggio di Bank select consente invece di selezionare un pattern appartenente ad un gruppo (banco) differente (per es.: da A01 a C01).

La trasmissione e la ricezione dei Program Change è tuttavia sempre gestita dall'impostazione dei filtri MIDI dell'ESX-1.

| Bank select MSB | LSB | Program change | Numero Pattern |
|---|---|---|---|
| 00 | 00 | 0–127 | A01–B64 |
| 00 | 01 | 0–127 | C01–D64 |

# Impostare l'intervallo di Pitch bend

La ricezione di un messaggio di Pitch bend da parte dell'ESX-1 [En, vv, vv] (dove vv, vv: lower ed upper byte del valore, espressione di un intervallo pari a 16384 step, con 8192 [vv,vv=00H, 40H] come valore centrale), determina la trasposizione dell'intonazione della Parte Keyboard assegnata al canale MIDI sul quale ha luogo la trasmissione.

### *Impostare l'intervallo di Pitch bend*

**BEND RANGE ..... -12...12**

1. Premere ed accendere il tasto GLOBAL.
2. Tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto Step 15 (MIDI UTILITY) (il tasto Step 15 inizia a lampeggiare). Sul display Parametro appare l'indicazione "MIDIUtil."
3. Ruotare la manopola DIAL per selezionare "BndRng," e quindi premere nuovamente il tasto Step 15.
4. Sul display Parametro appare l'indicazione "BendRnge," mentre su quello Valore l'intervallo di trasposizione.
5. Ruotare la manopola DIAL per selezionare l'intervallo di trasposizione da applicare. +/-1 modifica l'intonazione di un semitono, +/-2 di un tono intero, +/-7 di una quinta e +/-12 di un'intera ottava.

   Per alcuni suoni potrebbe non essere possibile applicare il valore di trasposizione (verso il registro acuto) specificato con il presente parametro.
6. Al termine dell'impostazione, premere il tasto Step 15 per tornare alla modalità Global (il tasto Step 15 si spegne, mentre quello Global si accende).

   Se si decide di annullare l'impostazione, premere il tasto STOP/CANCEL oppure un qualsiasi altro tasto di modalità.

# Sincronizzare la riproduzione ad un modulo MIDI esterno

Il tempo dell'ESX-1 può essere sincronizzato al tempo di un dispositivo MIDI esterno in grado di trasmettere o ricevere i messaggi di MIDI Clock. Per maggiori dettagli sulle impostazioni di sincronizzazione, fare riferimento al manuale d'uso del modulo MIDI esterno.

Si consiglia di utilizzare l'ESX-1 come unità Master.

**CLOCK ..... Int, Ext, Auto**

**Int**: Opzione che determina l'uso dell'ESX-1 come unità Master; in questo caso, il modulo esterno seguirà le impostazioni di tempo dell'ESX-1.

**Ext**: Opzione che determina l'uso dell'ESX-1 come unità Slave; l'ESX-1 seguirà in questo caso i messaggi di clock trasmessi dal dispositivo esterno.

**Auto**: Impostazione che determina la modalità Slave ("Ext") dell'ESX-1 in presenza di messaggi di clock trasmessi da un dispositivo esterno, e della modalità Master ("Int") in assenza di questi.

### *Usare l'ESX-1 come unità Master alla quale sincronizzare il modulo MIDI esterno*

1. Utilizzare un cavo MIDI per collegare la porta MIDI OUT dell'ESX-1 alla porta MIDI IN del dispositivo MIDI esterno (per es.: un sequencer o un generatore timbrico).
2. Premere ed accendere il tasto Global.
3. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display l'indicazione "Clock."
4. Ruotare la manopola DIAL per selezionare "Int" (clock interno).

5. Impostare il modulo MIDI esterno (Slave) in maniera da consentirgli la ricezione dei messaggi di MIDI Clock trasmessi dall'ESX-1.
6. Avviare la riproduzione della Song o del pattern sull'ESX-1, e verificare che il modulo MIDI esterno operi in sincronia con esso.

La pressione del tasto RESET/PLAY per l'avvio della riproduzione a partire dal punto iniziale del pattern determina la trasmissione del solo messaggio di MIDI Start.

### *Usare il modulo MIDI esterno come unità Master alla quale sincronizzare l'ESX-1*

1. Utilizzare un cavo MIDI per collegare la porta MIDI IN dell'ESX-1 alla porta MIDI OUT del modulo esterno (sequencer, tastiera etc.).
2. Premere ed accendere il tasto Global.
3. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display l'indicazione "Clock."
4. Ruotare la manopola DIAL per selezionare "Ext" (clock esterno).

5. Impostare il modulo MIDI esterno (Master) in maniera da permettergli la trasmissione dei messaggi di MIDI Clock.
6. Tornare alla modalità Pattern o Song.
7. Avviare il sequencer del modulo MIDI esterno, e verificare che l'ESX-1 si sincronizzi ad esso.
   Quando l'ESX-1 riceve i messaggi di MIDI Clock dalla porta MIDI IN, è anche possibile premere il tasto PLAY/PAUSE per sincronizzare la riproduzione dell'ESX-1 al tempo del modulo MIDI esterno.

Impostando il parametro MIDI Clock dell'ESX-1 su "Ext" o "Auto" si determina automaticamente l'uso del valore di tempo specificato sul sequencer esterno. In questo caso non sarà cioè possibile modificare il tempo sull'ESX-1.

La ricezione di un messaggio di MIDI Start (quando l'ESX-1 opera come unità Slave) determina il ritorno del pattern correntemente in riproduzione al punto iniziale (oppure, nel caso di una Song, all'inizio del pattern corrente nel momento in cui lo strumento riceve il messaggio di Start).

# Sincronizzare l'ESX-1 ad altre unità Electribe

Utilizzando l'ESX-1 in sincronia con altri modelli Electribe [come per esempio l'Electribe-MX (EMX-1), l'Electribe-S (ES-1) o l'Electribe-M (EM-1)] è possibile espandere ulteriormente la gamma sonora a disposizione.
.

### *Sincronizzare l'ES-1 al tempo dell'ESX-1*

Utilizzare un cavo MIDI per collegare la porta MIDI OUT dell'ESX-1 alla porta MIDI IN dell'ES-1. Usare cavi audio per connettere le uscite audio dell'ES-1 ad un mixer o al sistema di amplificazione desiderato.

1. Premere ed accendere il tasto Global.
2. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display l'indicazione "Clock."
3. Ruotare la manopola DIAL di ciascun modulo per impostare l'ESX-1 su "Int", e l'ES-1 su "Ext."
4. Premere ed accendere il tasto PLAY/PAUSE dell'ESX-1 per avviare la riproduzione del Pattern o della Song. Accertarsi che l'ES-1 si sincronizzi al tempo dell'ESX-1.

Nel caso in cui il canale MIDI assegnato ad una delle Parti dell'ESX-1 corrisponda al canale MIDI di una delle Parti dell'ES-1, potrebbe verificarsi una fastidiosa duplicazione dei suoni (unisono). In tale eventualità, modificare il canale MIDI assegnato ad una delle due Parti in maniera da impedire il conflitto.

### *Riprodurre in sincrono lo stesso numero di pattern sull'ESX-1 e sull'ES-1*

1. Premere ed accendere il tasto Global.
2. Premere il tasto cursore [▲] fino a visualizzare sul display l'indicazione "Clock."
3. Impostare l'ESX-1 su "Int" (Master) e l'ES-1 su "Ext" (Slave).
4. Assegnare alla Parte Keyboard 1 dell'ESX-1 e dell'ES-1 lo stesso canale MIDI (per es.: "01").
5. Impostare il parametro "P" dei filtri MIDI dell'ESX-1 su "O", ed il parametro "N" su "X".

# Messaggi MIDI usati per la sincronizzazione

I messaggi MIDI utilizzati dall'ESX-1 per la sincronizzazione (Realtime Messages) sono: Timing Clock [F8], Start [FA], Continue [FB] e Stop [FC].
In un sistema di moduli MIDI connessi in serie o in parallelo, la trasmissione di tali messaggi è delegata ad una sola unità Master (per es.: il sequencer); tutti gli altri dispositivi (Slave) potranno solo riceverli.

### *Timing Clock*

L'unità Slave calcola il tempo in base ai messaggi di Timing Clock trasmessi dall'unità Master. Per ogni nota da un quarto, il Master trasmette 24 messaggi di Timing Clock.
L'impostazione del parametro CLOCK dell'ESX-1 su "Auto" ne determina l'uso come unità Slave solo nel caso in cui questa riceva messaggi di clock da un dispositivo esterno; in mancanza di questi, l'ESX-1 continuerà ad utilizzare il proprio clock interno.

### *Start*

Il messaggio di Start segnala all'unità Slave l'inizio della riproduzione. Il messaggio è trasmesso alla pressione del tasto PLAY/PAUSE. La ricezione di tale messaggio da parte dell'unità Slave determina l'avvio della riproduzione a partire dal punto inziale, ed in sincronia con i messaggi di Timing Clock.

### *Continue, Stop*

La pressione del tasto START/PAUSE sull'unità Master (quando questa è in pausa) determina la trasmissione del messaggio Continue. La ricezione di tale messaggio da parte di un'unità Slave comporta il ripristino della riproduzione a partire dal punto in cui era stata interrotta. La pressione del tasto STOP durante la riproduzione causa la trasmissione (da parte dell'unità Master) del messaggio Stop. La ricezione di tale messaggio da parte di un'unità Slave determina l'arresto della riproduzione.

# Nota sulla sincronizzazione in modalità Song

In modalità Song, l'ESX-1 trasmette inoltre i messaggi di Song Select e Song Position Pointer.

### *Song Select*

La selezione di una Song diversa da quella corrente comporta la trasmissione del messaggio Song Select [F3, ss] (dove ss: numero della song). L'ESX-1 è fornito di 64 Song. La ricezione di tale messaggio da parte dell'ESX-1 (in modalità Song) determina la selezione del numero di Song incorporato con il messaggio stesso.

La trasmissione/ricezione di questo tipo di messaggi può essere abilitata o negata mediante l'impostazione dell'apposito filtro MIDI.

### *Song Position Pointer*

A riproduzione ferma, la modifica della posizione corrente all'interno della Song dell'unità Master (con il clock impostato su "Int") determina la trasmissione del messaggio di Song Position Pointer [F2, pp, pp] (dove pp, pp: lower ed upper byte del valore; pp: numero di beat MIDI a partire dall'inizio, cioè numero di timing clock / 6).

Il messaggio di Song Position Pointer indica la posizione corrente di stop del sequencer. Quando l'unità Slave (quella cioè con il clock regolato su "Ext" o "Auto") riceve tale messaggio in modalità Song, seleziona immediatamente la corrispondente locazione all'interno del brano stesso in maniera da sincronizzarsi all'unità Master.

Dato che però sull'ESX-1 la lunghezza di ogni pattern può differire, l'unità Master e quella Slave potrebbero trovarsi su punti diversi della Song.

Modificando la posizione corrente sull'unità Master si determina quindi la trasmissione di un messaggio di Song Position Pointer; la successiva pressione del tasto START/PAUSE causa invece la trasmissione di un messaggio Continue (oppure di Start se la posizione corrisponde a 001), in maniera da permettere l'avvio della riproduzione della Song.

La ricezione da parte dell'unità Slave di un messaggio di Continue provoca l'avvio della riproduzione della Song (in sincronia con il Timing Clock) a partire dalla posizione indicata dal messaggio di Song Position Pointer. Ciò permette di avviare la riproduzione da un punto qualsiasi all'interno della Song, esattamente come avverrebbe per il playback dall'inizio del brano musicale.

I messaggi di Song Position Pointer non sono trasmessi in seguito al riavvolgimento (Rewind) o avanzamento veloce (Fast-forward) della Song effettuato con la manopola DIAL o dei tasti Select durante il playback.

L'esecuzione delle funzioni di Rewind o Fast-Forward durante la riproduzione sincronizzata determinano l'interruzione della sincronizzazione stessa. Inoltre, la ricezione di un messaggio di Song Position Pointer durante il playback non provoca di per sè alcuna modifica della posizione di riproduzione corrente.

# Editing dei suoni

L'uso dei data dump di Sistema Esclusivo MIDI permette l'editing simultaneo di tutti i pattern o di un singolo pattern. Oltre a ciò, è anche possibile utilizzare i messaggi di tipo NRPN per modificare i valori espressi dalle manopole valide per ciascuna Parte.

# Editing via NRPN

I messaggi NRPN (Non-Registered Parameter Number) costituiscono una tipologia di messaggi liberamente sfruttabili da ciascun produttore ai fini del controllo di un parametro. L' ESX-1 consente l'uso dei messaggi di Control Change per l'editing dei parametri relativi alle Parti Keyboard o alla sezione Effetti, mentre per le Parti Drum è necessario ricorrere ai messaggi NRPN.

Per modificare il parametro di una Parte Drum, utilizzare innanzitutto i messaggi NRPN (LSB) [Bn, 62, rr] e NRPN (MSB) [Bn, 63, mm] (control change #98 e 99) (dove rr, mm: lower ed upper byte del numero del parametro) per selezionare il parametro desiderato. Quindi usare data entry (MSB) [Bn, 06, mm] e data entry (LSB) [Bn, 26, vv] (control change #6 e 38) (dove mm, vv: upper e lower byte del valore, per un intervallo totale di 16,384 step) per specificare il valore.

# Nota sui messaggi di Sistema Esclusivo

Dato che l'utilizzo dei messaggi di Sistema Esclusivo è lasciato completamente a discrezione di ciascun produttore, tali messaggi sono principalmente sfruttati per la trasmissione/ricezione dei parametri relativi ai suoni, oppure per l'editing di dati appartenenti a determinati strumenti.

Il formato utilizzato dall'ESX-1 per i messaggi di Sistema Esclusivo è [F0, 42, 3n, 71, ff, ... F7], e cioè:

F0: Status Esclusivo
42: ID di Korg
3n: [n=0~F] Canale MIDI Global 1~16
71: ID del modello ESX-1
ff: ID di funzione (tipo di messaggio)
...
F7: Fine del messaggio di Sistema Esclusivo

Alcune interfacce USB-MIDI non sono in grado di trasmettere o ricevere i messaggi di Sistema Esclusivo MIDI dell'ESX-1.

### *Messaggi di Sistema Esclusivo Universale*

Tipo di messaggi il cui standard è definito, e perciò riconosciuto da tutti gli altri strumenti.

L'ESX-1 implementa i seguenti messaggi di Sistema Esclusivo Universale:

—Inquiry Message Request [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

—Inquiry Message [F7, 7E, nn, 06, 02, (9 bytes), F7]

Alla ricezione di un messaggio di Inquiry Message Request, l'ESX-1 risponde trasmettendo un messaggio di Inquiry Message che riporta: 'Unità Korg ESX-1, sistema operativo...'.

note Se si desidera ottenere maggiori informazioni sull'implementazione MIDI relativa al formato Esclusivo, contattare il distributore/rivenditore locale Korg.

# 8. Appendice

## Risoluzione dei problemi

### Il display non si accende alla pressione del tasto POWER

[ ] Verificare di aver collegato l'alimentatore AC/AC allo strumento.

[ ] Accertarsi che l'alimentatore AC/AC sia stato connesso alla presa di corrente elettrica.

### Nessun suono in uscita

[ ] Controllare che i collegamenti audio siano stati effettuati correttamente (amplificatore, mixer, cuffie etc.).

[ ] Verificare che l'amplificatore o il mixer siano accesi, e che il livello di volume sia stato regolato adeguatamente.

[ ] Accertarsi che la manopola Master Volume dell'ESX-1 non sia al minimo.

### Il suono non si interrompe

[ ] Se per qualsiasi motivo il suono continua ad essere riprodotto ininterrottamente, provare a passare dalla modalità Pattern alla Song (o viceversa).

[ ] Qualora una nota rimanga "bloccata" quando si controlla l'ESX-1 da un modulo MIDI esterno, tenere premuto il tasto SHIFT e premere il tasto STOP/CANCEL per eseguire un Reset MIDI.

[ ] I pattern sono riprodotti in loop. Per interrompere la riproduzione di un pattern, premere il tasto STOP/CANCEL key.(☞ p.35)

### Il suono non corrisponde alle modifiche apportate

[ ] Accertarsi di aver eseguito l'operazione Write per effettuare il salvataggio delle modifiche apportate (☞ p.33, 75, 84, 85).
L'operazione deve essere eseguita prima di selezionare un pattern o una Song diversi da quelli correnti, oppure prima di spegnere lo strumento.

### Impossibile controllare l'ESX-1 via MIDI

[ ] Controllare il corretto collegamento del cavo MIDI.

***— Controllo dell'ESX-1 da un modulo esterno***

[ ] Accertarsi di aver impostato l'ESX-1 sullo stesso canale MIDI di trasmissione del dispositivo esterno (☞ p.98).

[ ] Controllare che il parametro MIDI Channel della modalità Global sia stato impostato sul canale MIDI che si intende utilizzare per la trasmissione dei dati (☞ p.98)

[ ] Verificare l'impostazione dei filtri MIDI (☞ p.94).

***— Controllo di un modulo esterno con l'ESX-1***

[ ] Accertarsi che il canale di trasmissione dell'ESX-1 corrisponda al canale di ricezione dell'unità esterna che si intende controllare (☞ p.97).

[ ] Verificare l'impostazione dei filtri MIDI (☞ p.94).

### Impossibile salvare il pattern o la Song

[ ] Accertarsi di aver disabilitato la Protezione delle Memoria (☞ p.87).

### La pressione dei tasti Step non riproduce il suono specificato

[ ] Accertarsi di aver effettuato l'operazione Write per il salvataggio delle modifiche apportate ai suoni delle Parti.

[ ] Controllare che la funzione Keyboard sia stata attivata.

[ ] Verificare che non ci sia alcuna Motion Sequence operante (☞ p.69).

### Impossibile utilizzare la card SmartMedia™

[ ] Accertarsi che la SmartMedia™ non sia stata formattata su un dispositivo diverso dall'ESX-1.
Se la card SmartMedia™ è stata formattata su un computer o una fotocamera digitale, è necessario eseguire nuovamente la formattazione sull'ESX-1 (☞ p.89).

[ ] Controllare di aver inserito correttamente la card SmartMedia™ nell'apposito slot.
Spegnere lo strumento, e reinserire la card secondo quanto indicato (☞ p.84).

### Il suono risulta distorto

[ ] Verificare che il livello della manopola TUBE GAIN sia al minimo consentito.

# Messaggi di errore

Per cancellare il messaggio di errore dal display, premere il tasto STOP/CANCEL.

## CardBrk

La card SmartMedia è danneggiata.

- Effettuare un back-up dei file presenti sulla card SmartMedia. L'ESX-1 non permette di eseguire l'operazione Write/Delete per i file residenti su card danneggiate. Qualora l'errore continui a ripetersi anche dopo aver formattato la card, sostituire il supporto di memorizzazione.

## Card Fmt

Non è stato possibile leggere la card SmartMedia™.

- Utilizzare il computer o altro dispositivo per eseguire il salvataggio dei dati contenuti sulla card SmartMedia™. Riformattare la card SmartMedia™ sull'ESX-1, ripristinare i dati salvati e quindi provare ad accedere nuovamente alla card dall'ESX-1.

## CardFull

La capacità di memoria sull'ESX-1 o sulla card SmartMedia™ è prossima all'esaurimento o insufficiente al completamento dell'operazione richiesta.

- Cancellare i file non più necessari sulla card SmartMedia™ per incrementare lo spazio a disposizione, e quindi ripetere l'operazione di scrittura o salvataggio. La card SmartMedia™ necessita di minimo 2 MB di spazio libero per poter eseguire il salvataggio dei dati.

## EventOvr

E' stato superato il limite massimo di eventi registrabili per la Song.

- Cancellare gli eventi della Song non più necessari.

## FileDelt

Si è verificato un errore durante la cancellazione di un file dalla card SmartMedia.

- Provare ad eseguire nuovamente l'operazione.

## FileLoad

Si è verificato un errore durante il caricamento di un file dalla card SmartMedia.

- Provare ad eseguire nuovamente l'operazione.

## FileName

Il salvataggio di un file sulla card SmartMedia non è andato a buon fine, poichè sulla card esiste già una cartella con lo stesso nome di quella oggetto di scrittura.

- Usare il computer per cancellare la cartella sulla card SmartMedia, oppure modificare il nome del file sull'ESX-1 ed eseguire nuovamente il salvataggio.

## FileSave

Si è verificato un errore durante il salvataggio del file sulla card SmartMedia™.

- Provare ad eseguire nuovamente l'operazione.

## Mem Full

Il tentativo di caricamento di un campione dalla card SmartMedia o la copia di un campione all'interno dell'ESX-1 non è riuscito a causa della scarsa quantità di memoria disponibile.

- Cancellare i file non necessari per incrementare la quantità di memoria a disposizione.

## MotSqFul

Non è stato possibile registrare la Motion Sequence.

- L'ESX-1 permette la registrazione di un massimo di 24 Motion Sequences per ciascun pattern.
  Utilizzare la funzione CLEAR MOTION (☞ p.72) per cancellare le Motion Sequence non più necessarie, e quindi ripetere la registrazione.

## NoFiles

La card SmartMedia™ non contiene file riconoscibili dall'ESX-1.

- L'ESX-1 può caricare solo file in formato .EMX.

## Protect

Si è tentato di eseguire la scrittura dei dati con la Protezione della Memoria attivata.

- Accedere alla modalità Global e disabilitare la protezione della memoria.
  Per le card SmartMedia™, rimuovere l'etichetta adesiva di protezione.

## SongEvnt

La scrittura di una Song su una locazione di memoria differente non è stata portata a termine, dato che l'operazione avrebbe portato ad eccedere il numero massimo di eventi registrabili.

- Cancellare gli eventi della Song non più necessari per incrementare la quantità di memoria a disposizione.

## Write

La scrittura dei dati non è riuscita.

- Provare ad eseguire nuovamente l'operazione.

## Inizializzare i dati utente

Questo tipo di operazione permette di cancellare tutti i pattern e tutte le Song create dall'utente (campioni compresi). Se si desidera riutilizzare i dati creati, eseguirne il back-up su card SmartMedia prima di effettuare l'inizializzazione.

1. Tenere premuti i tasti SOLO e WRITE/RENAME, ed accendere lo strumento.
2. Sul display appare l'indicazione "ALL Init". Il tasto PLAY/PAUSE inizia a lampeggiare.
3. Per eseguire l'inizializzazione, premere il tasto PLAY/PAUSE lampeggiante. Per annullare l'operazione, premere il tasto STOP/CANCEL.
   L'operazione richiede circa 30 secondi per il completamento. Al termine dell'inizializzazione, l'ESX-1 ripristina la condizione originale, e dopo qualche secondo entra in modalità Pattern selezionando il pattern "A.01".

Evitare assolutamente di spegnere lo strumento durante l'inizializzazione dei dati.

# Specifiche tecniche

**Numero di Parti**: 16
2 Parti Keyboard, 9 Drum, 1 Drum accent, 1 Stretch, 1 Slice, 1 Audio In, 1 Accent

**Capacità campioni**: 384 (256 mono, 128 stereo) oppure un massimo di 285 secondi (mono)

**Freq. di Campion.**: 44.1 kHz

**Memoria**: 256 pattern, 64 Song

**Effetti**: Tre processori di effetti x 16 tipi di effetto

**Sequencer**: 128 step (max) per Parte

**Motion Sequence**: 24, tutte liberamente assegnabili dall'utente

**Song**: 256 pattern (max) per Song
20.000 eventi (max) per Event Recording.

**Connettori****:

**PHONES**
Jack Phone: stereo
Livello max di uscita: 16 mW/33-ohm o maggiore / TUBE GAIN = min
Impedenza di uscita: 33 ohm

**OUTPUT (L/MONO, R)**
Jack Phone: mono x 2
Livello max di uscita: 0 dBu o maggiore / TUBE GAIN = min
Impedenza di uscita: 220-ohm (110-ohm per MONO)
Carico d'impedenza: 10 k-ohm o maggiore

**INDIV.OUT (3, 4)**
Jack Phone: mono x 2
Livello max di uscita: +7 dBu o maggiore
Impedenza di uscita: 220-ohm
Carico d'impedenza: 10 k-ohm o maggiore

**INPUT (AUDIO IN)**
Jack Phone: stereo (sbilanciato)
Impedenza d'ingresso: 10 k-ohm (LINE) / 910-ohm (MIC)
Livello max d'ingresso
(LINE): -20dBu/ AUDIO IN LEVEL = max
(MIC): -52 dBu / AUDIO IN LEVEL = max
Impedenza sorgente: 600 ohm

**MIDI (IN, OUT, THRU)**
Connettore DIN a 5 pin

**SmartMedia™**: 4–128 MB, 3V (3.3V)

**Valvole**: 12AX7/ECC83 x 2

**Alimentazione**: AC9V (alimentatore AC/AC incluso di serie)

**Consumo elettrico**: 23 W

**Dimensioni**: 358 (L) x 256 (P) x 62 (A) mm (inclusi piedini in gomma)

**Peso**: 3.1 kg

** Le specifiche analogiche, come per esempio i livelli di uscita, sono state misurate all'accensione, dopo la stabilizzazione delle valvole. Tali valori possono tuttavia variare in base alle diverse temperature ambientali.

# Elenco dei Pattern

Tutti i Pattern e Song —©2003 KORG Inc. Tutti i diritti riservati

| N° | Nome | Programmatore | Tempo | Length |
|---|---|---|---|---|
| A01 | House1 | KEMMEI | 120 | 8 |
| A02 | House2 | KEMMEI | 128 | 8 |
| A03 | House3 | KEMMEI | 120 | 8 |
| A04 | House4 | KEMMEI | 125 | 8 |
| A05 | House5 | KEMMEI | 122 | 8 |
| A06 | House6 | KEMMEI | 126 | 4 |
| A07 | House7 | KEMMEI | 130 | 8 |
| A08 | House8 | KEMMEI | 127 | 8 |
| A09 | House9 | KEMMEI | 126 | 8 |
| A10 | House10 | Tomoki Hirata | 128 | 8 |
| A11 | House11 | Oliver Munyak | 125 | 8 |
| A12 | House12 | KEMMEI | 130 | 8 |
| A13 | House13 | Doug Beck | 130 | 8 |
| A14 | Garage1 | Oliver Munyak | 126 | 8 |
| A15 | Garage2 | Tomoki Hirata | 128 | 8 |
| A16 | Garage3 | KEMMEI | 125 | 4 |
| A17 | Garage4 | Tomoki Hirata | 132 | 4 |
| A18 | R&B1 | Michael Scherchen | 120 | 8 |
| A19 | R&B2 | Michael Scherchen | 100 | 4 |
| A20 | R&B3 | Michael Scherchen | 100 | 4 |
| A21 | R&B4 | Michael Scherchen | 106 | 8 |
| A22 | R&B5 | Michael Scherchen | 110 | 8 |
| A23 | R&B6 | Michael Scherchen | 89 | 4 |
| A24 | R&B7 | Michael Scherchen | 109 | 4 |
| A25 | R&B8 | Michael Scherchen | 106 | 8 |
| A26 | R&B9 | Michael Scherchen | 92 | 4 |
| A27 | R&B10 | Cory Tyson | 85 | 8 |
| A28 | R&B11 | Cory Tyson | 86 | 4 |
| A29 | R&B12 | Ian Fisher | 80 | 4 |
| A30 | R&B13 | Ian Fisher | 106 | 8 |
| A31 | R&B14 | Ian Fisher | 104 | 8 |
| A32 | R&B15 | Ian Fisher | 102 | 8 |
| A33 | R&B16 | Doug Beck | 100 | 8 |
| A34 | HipHop1 | Ian Fisher | 105 | 8 |
| A35 | HipHop2 | Ian Fisher | 98 | 8 |
| A36 | HipHop3 | Ian Fisher | 93 | 8 |
| A37 | HipHop4 | Cory Tyson | 99 | 4 |
| A38 | HipHop5 | Ian Fisher | 97 | 4 |
| A39 | HipHop6 | Ian Fisher | 112 | 8 |
| A40 | HipHop7 | Michael Scherchen | 106 | 8 |
| A41 | HipHop8 | Michael Scherchen | 106 | 4 |
| A42 | HipHop9 | Cory Tyson | 88 | 8 |
| A43 | HipHop10 | Cory Tyson | 85 | 4 |
| A44 | DeepHs1 | Oliver Munyak | 124 | 8 |
| A45 | DeepHs2 | Oliver Munyak | 119 | 8 |
| A46 | DeepHs3 | Oliver Munyak | 127 | 4 |
| A47 | DeepHs4 | Oliver Munyak | 126 | 4 |
| A48 | DeepHs5 | Oliver Munyak | 126 | 8 |
| A49 | DeepHs6 | KEMMEI | 128 | 8 |
| A50 | HardHs1 | KORG | 129 | 8 |
| A51 | HardHs2 | Tomoki Hirata | 129 | 8 |
| A52 | HardHs3 | Doug Beck | 135 | 8 |
| A53 | HardHs4 | Doug Beck | 137 | 8 |
| A54 | 2Step | Tomoki Hirata | 135 | 8 |
| A55 | Breaks1 | KORG | 137 | 8 |
| A56 | Breaks2 | KORG | 134 | 8 |
| A57 | BigBeat1 | KEMMEI | 169 | 8 |
| A58 | BigBeat2 | KEMMEI | 120 | 8 |
| A59 | BigBeat3 | KEMMEI | 118 | 8 |
| A60 | BigBeat4 | KEMMEI | 125 | 8 |
| A61 | BigBeat5 | KEMMEI | 120 | 4 |
| A62 | BigBeat6 | KEMMEI | 120 | 8 |
| A63 | BigBeat7 | KEMMEI | 126 | 4 |
| A64 | BigBeat8 | KEMMEI | 141 | 4 |

| N° | Nome | Programmatore | Tempo | Length |
|---|---|---|---|---|
| B01 | BigBeat9 | KEMMEI | 133 | 8 |
| B02 | D&B1 | KORG | 171 | 8 |
| B03 | D&B2 | KORG | 173 | 8 |
| B04 | D&B3 | KORG | 173 | 8 |
| B05 | D&B4 | KORG | 173 | 8 |
| B06 | D&B5 | KORG | 174 | 8 |
| B07 | D&B6 | KORG | 173 | 8 |
| B08 | D&B7 | KORG | 174 | 8 |
| B09 | D&B8 | Oliver Munyak | 173 | 8 |
| B10 | Jungle | KORG | 170 | 8 |
| B11 | Dancehl1 | Cory Tyson | 100 | 4 |
| B12 | Dancehl2 | Cory Tyson | 94 | 2 |
| B13 | Dancehl3 | Cory Tyson | 52 | 4 |
| B14 | Dancehl4 | Cory Tyson | 98 | 4 |
| B15 | Dancehl5 | Ian Fisher | 92 | 8 |
| B16 | Reggae1 | Cory Tyson | 79 | 4 |
| B17 | Reggae2 | Ian Fisher | 70 | 8 |
| B18 | FJazz1 | KEMMEI | 92 | 4 |
| B19 | FJazz2 | KEMMEI | 97 | 8 |
| B20 | FJazz3 | KEMMEI | 120 | 8 |
| B21 | FJazz4 | KEMMEI | 100 | 8 |
| B22 | FJazz5 | KEMMEI | 118 | 8 |
| B23 | FJazz6 | KEMMEI | 115 | 4 |
| B24 | FJazz7 | KEMMEI | 120 | 8 |
| B25 | FJazz8 | KEMMEI | 153 | 4 |
| B26 | FJazz9 | KEMMEI | 116 | 4 |
| B27 | FJazz10 | Oliver Munyak | 117 | 8 |
| B28 | FJazz11 | Oliver Munyak | 117 | 8 |
| B29 | FJazz12 | KORG | 120 | 8 |
| B30 | Electro1 | Oliver Munyak | 124 | 8 |
| B31 | Electro2 | Tomoki Hirata | 114 | 8 |
| B32 | Electro3 | KEMMEI | 120 | 4 |
| B33 | Electro4 | KEMMEI | 120 | 8 |
| B34 | Techno1 | Oliver Munyak | 130 | 8 |
| B35 | Techno2 | KORG | 130 | 8 |
| B36 | Techno3 | KORG | 135 | 8 |
| B37 | Techno4 | KORG | 134 | 8 |
| B38 | Techno5 | Doug Beck | 140 | 8 |
| B39 | Techno6 | KEMMEI | 130 | 8 |
| B40 | Techno7 | KEMMEI | 135 | 8 |
| B41 | Minimal1 | KORG | 143 | 8 |
| B42 | Minimal2 | KORG | 142 | 8 |
| B43 | Minimal3 | KORG | 147 | 8 |
| B44 | Trance1 | KORG | 140 | 8 |
| B45 | Trance2 | KORG | 137 | 8 |
| B46 | Trance3 | KEMMEI | 140 | 8 |
| B47 | Trance4 | KEMMEI | 132 | 4 |
| B48 | Trance5 | Doug Beck | 132 | 8 |
| B49 | IDM1 | KORG | 94 | 8 |
| B50 | IDM2 | KEMMEI | 120 | 8 |
| B51 | IDM3 | KEMMEI | 96 | 4 |
| B52 | IDM4 | KEMMEI | 126 | 4 |
| B53 | IDM5 | KEMMEI | 135 | 8 |
| B54 | IDM6 | KEMMEI | 120 | 8 |
| B55 | BreakBt1 | KORG | 113 | 8 |
| B56 | BreakBt2 | KEMMEI | 95 | 8 |
| B57 | BreakBt3 | KORG | 89 | 8 |
| B58 | DownTmp1 | Tomoki Hirata | 78 | 8 |
| B59 | DownTmp2 | Ian Fisher | 62 | 4 |
| B60 | DownTmp3 | Tomoki Hirata | 73 | 4 |
| B61 | DownTmp4 | Tomoki Hirata | 89 | 4 |
| B62 | DownTmp5 | Tomoki Hirata | 84 | 4 |
| B63 | Calypso | Cory Tyson | 118 | 4 |
| B64 | Zouk | Cory Tyson | 111 | 8 |

# Elenco dei Campioni

| N° | Nome |
|---|---|
| 0 | BD-1 |
| 1 | BD-2 |
| 2 | BD-3 |
| 3 | BD-4 |
| 4 | BD-5 |
| 5 | BD-6 |
| 6 | BD-7 |
| 7 | BD-8 |
| 8 | BD-9 |
| 9 | BD-10 |
| 10 | BD-11 |
| 11 | BD-12 |
| 12 | BD-13 |
| 13 | BD-14 |
| 14 | BD-15 |
| 15 | BD-16 |
| 16 | BD-17 |
| 17 | BD-18 |
| 18 | BD-19 |
| 19 | BD-20 |
| 20 | BD-21 |
| 21 | SD-1 |
| 22 | SD-2 |
| 23 | SD-3 |
| 24 | SD-4 |
| 25 | SD-5 |
| 26 | SD-6 |
| 27 | SD-7 |
| 28 | SD-8 |
| 29 | SD-9 |
| 30 | SD-10 |
| 31 | SD-11 |
| 32 | SD-12 |
| 33 | SD-13 |
| 34 | SD-14 |
| 35 | SD-15 |
| 36 | SD-16 |
| 37 | SD-17 |
| 38 | SD-18 |
| 39 | SD-19 |
| 40 | SD-20 |
| 41 | SD-21 |
| 42 | SD-22 |
| 43 | SD-23 |
| 44 | SD-24 |
| 45 | Rim-1 |
| 46 | Rim-2 |
| 47 | Rim-3 |
| 48 | Clap-1 |
| 49 | Clap-2 |
| 50 | Clap-3 |
| 51 | Clap-4 |
| 52 | Clap-5 |
| 53 | Clap-6 |
| 54 | HH-1C |
| 55 | HH-1O |
| 56 | HH-2C |
| 57 | HH-2O |
| 58 | HH-3C |
| 59 | HH-3O |
| 60 | HH-4C |
| 61 | HH-4O |
| 62 | HH-5C |
| 63 | HH-5O |

| N° | Nome |
|---|---|
| 64 | HH-6C |
| 65 | HH-6O |
| 66 | HH-7C |
| 67 | HH-7O |
| 68 | Ride-1 |
| 69 | Ride-2 |
| 70 | Ride-3 |
| 71 | Ride-4 |
| 72 | Ride-5 |
| 73 | Crash-1 |
| 74 | Crash-2 |
| 75 | SplasCym |
| 76 | Tom-1 |
| 77 | Tom-2 |
| 78 | Tom-3 |
| 79 | Tom-4 |
| 80 | BongoHi |
| 81 | BongoLo |
| 82 | CongaSyn |
| 83 | CongaHi |
| 84 | CongaLo1 |
| 85 | CongaLo2 |
| 86 | Timbales |
| 87 | Claves |
| 88 | CowbelSy |
| 89 | Agogo |
| 90 | Triangle |
| 91 | Tambouri |
| 92 | JunkPerc |
| 93 | Shaker |
| 94 | Guiro |
| 95 | SynPerc |
| 96 | WBl-DDD |
| 97 | Djembe |
| 98 | Udu |
| 99 | Zap |
| 100 | Scratch1 |
| 101 | Scratch2 |
| 102 | SFX-1 |
| 103 | SFX-2 |
| 104 | SFX-3 |
| 105 | SFX-4 |
| 106 | SFX-5 |
| 107 | Voice-1 |
| 108 | Voice-2 |
| 109 | Voice-3 |
| 110 | Voice-4 |
| 111 | Voice-5 |
| 112 | Voice-6 |
| 113 | Voice-7 |
| 114 | Voice-8 |
| 115 | Voice-9 |
| 116 | Voice-10 |
| 117 | Voice-11 |
| 118 | Voice-12 |
| 119 | Voice-13 |
| 120 | Voice-14 |
| 121 | Voice-15 |
| 122 | Voice-16 |
| 123 | Voice-17 |
| 124 | Voice-18 |
| 125 | Voice-19 |
| 126 | Voice-20 |
| 127 | Voice-21 |

| N° | Nome |
|---|---|
| 128 | Voice-22 |
| 129 | Voice-23 |
| 130 | Clav |
| 131 | M1-Organ |
| 132 | Flute |
| 133 | Trumpet |
| 134 | Strings |
| 135 | Pizzicat |
| 136 | F.Guitar |
| 137 | MuteGtr |
| 138 | Ac.Bass |
| 139 | FingerBs |
| 140 | M1PickBs |
| 141 | SlapBass |
| 142 | Saw |
| 143 | BoostSaw |
| 144 | Square |
| 145 | Triangle |
| 146 | SinKick |
| 147 | SynSin |
| 148 | OctBass |
| 149 | NuBass |
| 150 | RingBass |
| 151 | 5thStab |
| 152 | UniSaw |
| 153 | Lore |
| 154 | EPChord |
| 155 | OrgGliss |
| 156 | PowerChd |
| 157 | StrHit-1 |
| 158 | StrHit-2 |
| 159 | SynHit-1 |
| 160 | SynHit-2 |
| 161 | SynHit-3 |
| 162 | SynHit-4 |
| 163 | SynHit-5 |
| 164 | SynHit-6 |
| 165 | DrumLP-1 |
| 166 | DrumLP-2 |
| 167 | DrumLP-3 |
| 168 | DrumLP-4 |
| 169 | DrumLP-5 |
| 170 | CongaLP |
| 171 | LatinLP |
| 172 | TablaLP1 |
| 173 | TablaLP2 |
| 174 | IndiaLP |
| 175 | PercLP-1 |
| 176 | PercLP-2 |
| 177 | PercLP-3 |
| 178 | PercLP-4 |
| 179 | PercLP-5 |
| 180 | PercLP-6 |
| 181 | PercLP-7 |
| 182 | PianoLP |
| 183 | EPLP |
| 184 | EPPhrase |
| 185 | ClavLP-1 |
| 186 | ClavLP-2 |
| 187 | OrgPhras |
| 188 | OrganLP |
| 189 | SynLP-1 |
| 190 | SynLP-2 |
| 191 | GtrLP-1 |

| N° | Nome |
|---|---|
| 192 | GtrLP-2 |
| 193 | GtrLP-3 |
| 194 | GtrLP-4 |
| 195 | BassLP |

# Manopole/Sw - Elenco MIDI

| Parte | Canale MIDI (Ch) | Parametro | CC | NRPN | Motion Seq. | Eventi Song |
|---|---|---|---|---|---|---|
| KEYBOARD1, 2 | 1(GLOBAL)=CH1<br>2=CH2 | SAMPLE | | NRPN | X | X |
| | | SLICE NO. | | NRPN | X | X |
| | | START POINT | CC#18 | | O | O |
| | | REVERSE | CC#19 | | O | O |
| | | GLIDE | CC#5 | | O | O |
| | | FILTER TYPE | CC#83 | | O | O |
| | | FILTER CUTOFF | CC#74 | | O | O |
| | | FILTER RESONANCE | CC#71 | | O | O |
| | | FILTER EG INT | CC#79 | | O | O |
| | | LEVEL | CC#7 | | O | O |
| | | PAN | CC#10 | | O | O |
| | | EG TIME | CC#75 | | O | O |
| | | AMP EG | CC#86 | | O | O |
| | | ROLL | CC#85 | | O | O |
| | | FX SEND | CC#91 | | O | O |
| | | FX SELECT | CC#81 | | O | O |
| | | MOD TYPE | CC#87 | | O | O |
| | | MOD DEPTH | CC#90 | | O | O |
| | | MOD SPEED | CC#89 | | O | O |
| | | MOD DEST | CC#88 | | O | O |
| | | MOD BPM SYNC | CC#82 | | O | O |
| | | PART MOTION SEQ SW | CC#80 | | - | O |
| DRUM1-7B<br>STRETCH1, 2<br>SLICE<br>AUDIO IN<br>(*NON AUDIO IN)<br>(**NON STRETCH1, 2 SLICE) | ALL=CH10 | SAMPLE* | | NRPN | X | X |
| | | PITCH* | | NRPN | O | O |
| | | LEVEL | | NRPN | O | O |
| | | PAN | | NRPN | O | O |
| | | EG TIME | | NRPN | O | O |
| | | AMP EG | | NRPN | O | O |
| | | ROLL | | NRPN | O | O |
| | | FX SEND | | NRPN | O | O |
| | | FX SELECT | | NRPN | O | O |
| | | MOD TYPE | | NRPN | O | O |
| | | MOD DEPTH | | NRPN | O | O |
| | | MOD SPEED | | NRPN | O | O |
| | | MOD DEST | | NRPN | O | O |
| | | MOD BPM SYNC | | NRPN | O | O |
| | | SLICE NO.** | | NRPN | X | X |
| | | START POINT* | | NRPN | O | O |
| | | REVERSE* | | NRPN | O | O |
| | | PART MOTION SEQ SW | | NRPN | - | O |
| ACCENT | GLOBAL(KBD1)=CH1 | LEVEL | | NRPN | O | O |
| | | PART MOTION SEQ SW | | NRPN | - | O |
| FX1 | GLOBAL(KBD1)=CH1 | FX TYPE | CC#12 | | X | O |
| | | FX EDIT1 | CC#92 | | O | O |
| | | FX EDIT2 | CC#93 | | O | O |
| | | FX MOTION SEQ SW | CC#20 | | - | O |
| FX2 | GLOBAL(KBD1)=CH1 | FX TYPE | CC#13 | | X | O |
| | | FX EDIT1 | CC#94 | | O | O |
| | | FX EDIT2 | CC#95 | | O | O |
| | | FX MOTION SEQ SW | CC#21 | | - | O |
| FX3 | GLOBAL(KBD1)=CH1 | FX TYPE | CC#24 | | X | O |
| | | FX EDIT1 | CC#25 | | O | O |
| | | FX EDIT2 | CC#26 | | O | O |
| | | FX MOTION SEQ SW | CC#22 | | - | O |
| COMMON | GLOBAL(KBD1)=CH1 | TEMPO | | | X | O |
| | | SWING | | NRPN | X | X |
| | | ROLL TYPE | | NRPN | X | X |
| | | BEAT | | | X | X |
| | | LENGTH | | | X | X |
| | | LAST STEP | | | X | X |
| | | FX CHAIN | CC#23 | | X | O |
| | | MUTE STATUS | | NRPN | X | O |
| | | ACCENT STATUS | | | X | X |
| | | SWING STATUS | | | X | X |
| | | OUTPUT BUS STATUS | | | X | X |

# Indice Analitico


## Numeri

16Tri ..... 63
8Tri ..... 63

## A

ACCENT ..... 40
AIFF ..... 91
ARP CONTROL ..... 87
arpeggiatore ..... 44
ARPEGGIO SCALE..... 45
Audio In ..... 43
AUDIO IN MODE..... 87
Auto BPM ..... 37
AUTO SAMPLING ..... 22

## B

BEAT ..... 63
BPF ..... 50
BPF+ ..... 50
BPM SYNC DELAY ..... 53

## C

Campionamento ..... 21
campione ..... 20
- Cancellare il campione ..... 34
- Salvare il campione ..... 33

Canali MIDI ..... 93
card ..... 88
Caricare il pattern ..... 90
Caricare il singolo pattern 90
Caricare tutti i dati ..... 89
CHO/FLG ..... 54
CLEAR PART ..... 67
CLEAR PATTERN ..... 68
CLEAR SONG ..... 82
CLOCK ..... 97
COMPRESSOR ..... 55
Control Change MIDI ..... 95
COPY PART ..... 66
COPY SOUND ..... 66
Creare una Song ..... 80

## D

data dump ..... 96
DECIMATOR ..... 55
Delete File ..... 92
DELETE PATTERN ..... 81
DISTORTION ..... 55
DRUM NOTE NO. ..... 94

## E

EDIT SELECT ..... 51
Editing dei dati ..... 60
Editing dei suoni ..... 46
Editing della Song ..... 81
EFFECT TYPE ..... 51
Effetti ..... 51
EQ ..... 55
ERASE ..... 67
ES ..... 91
etichetta di protezione..... 88
event data..... 84
Event Recording ..... 83

## F

formati dei file ..... 92
Formattare la card SmartMedia ..... 89
Funzione Keyboard..... 39
FX CHAIN ..... 51
FX EDIT ..... 51

## G

GATE TIME ..... 61
GRAIN SHIFTER..... 54

## H

HPF ..... 50, 56

## I

INSERT PATTERN ..... 81

## L

LAST STEP ..... 64
LENGTH..... 64
LOOP ..... 23
LPF..... 50, 56

## M

messaggi di sistema esclusivo ..... 99
metronomo ..... 87
MIDI..... 93
MIDI ch ..... 93
MIDI clock ..... 97
MIDI DUMP ..... 96
MIDI FILTER..... 94
MOD DELAY ..... 53
Modalità Global..... 87
Modalità Pattern ..... 35
Modalità Sample ..... 19
Modalità Song..... 77
MOTION DEST ..... 71
Motion Sequence..... 69
MOTION VALUE ..... 71
MOVE DATA..... 65
multitraccia ..... 89
MUTE HOLD ..... 82

## N

NEXT SONG ..... 83
Nome del pattern ..... 35
Normalizzazione ..... 32
NOTE NO. ..... 61
NOTE OFFSET ..... 80
note-on/note-off ..... 95
NRPN ..... 99

## O

OUTPUT BUS ..... 42

## P

Parametri degli effetti..... 53
PART MUTE ..... 40
Parte..... 38
Parti Drum ..... 38
PATTERN ..... 80
Pattern..... 35
Pattern Set ..... 73
PCEN ..... 94
PHASER..... 54
pitch bend ..... 97
PITCH SHIFTER ..... 55
POSITION ..... 80
PROTECT ..... 87

## R

Registrare la Motion Sequence ..... 70
Registrazione Realtime .. 57
Registrazione Step ..... 59
REPEAT ..... 65
REVERB..... 53
Ricampionamento ..... 25
RING MOD ..... 55
rinomina ..... 85
Riprodurre la Motion Sequence ..... 70
Riprodurre la Song ..... 78
ROLL ..... 42

## S

Salvare i dati sulla card SmartMedia ..... 89
Salvare il pattern ..... 75
Salvare la Song ..... 84
Salvare le impostazioni della modalità Global ..... 88
Selezionare la Song ..... 78
SHORT DELAY ..... 53
sincronizzazione ..... 98
Slice ..... 27
SmartMedia™ ..... 88
SMOOTH ..... 70
SOLO ..... 40
Song ..... 77
    TEMPO ..... 79
STEP REC ..... 61
Stretch ..... 31
SWING ..... 41
switch power ..... 14

## T

TALKING MOD ..... 55
TAP ..... 37
tempo ..... 36
TEMPO LOCK ..... 37, 79
TIME SLICE ..... 27
Timing Clock ..... 98
Trasposizione ..... 41
TRIG HOLD ..... 70
Truncate ..... 32
TUBE GAIN ..... 43

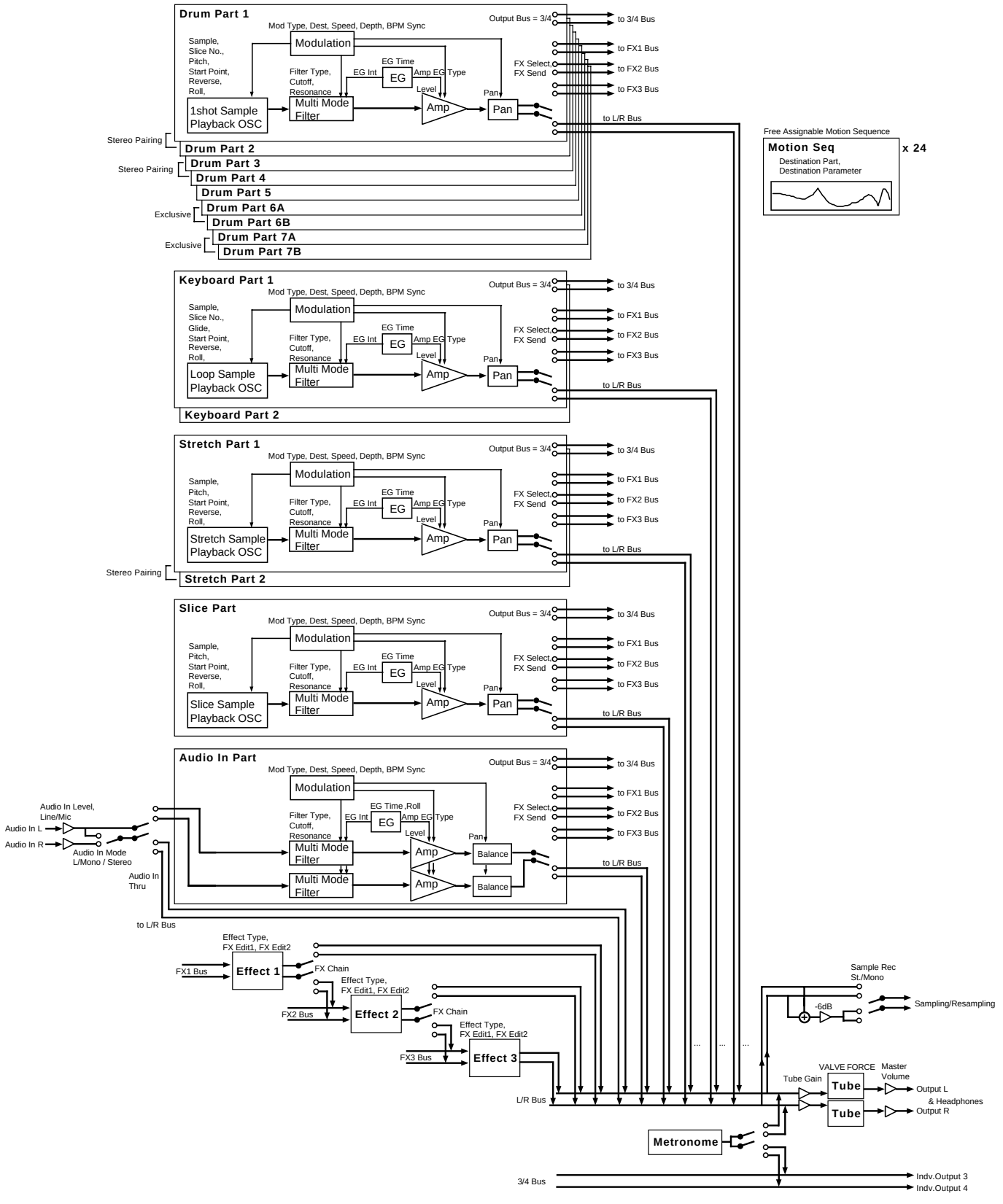
## U

Utility MIDI ..... 94

## W

WAV ..... 91

# Diagramma a Blocchi



[Production station]

**ELECTRIBE·SX (ESX-1)**

# Tabella d'Implementazione MIDI

**2003.5.8**

| Funzione ... | | Trasmesso | Riconosciuto | Note |
|---|---|---|---|---|
| Canale di Base | Default | 1 – 16 | 1 – 16 | Memorizzato |
| | Cambiato | 1 – 16 | 1 – 16 | |
| Modalità | Default | | 3 | |
| | Messaggi | × | × | |
| | Alterato | ********** | | |
| Numero di nota : | | 0– 127 | 0– 127 | |
| | True voice | ********** | 0– 127 | |
| Velocity | Note ON | O 9n, v=30– 127 | O 9n, v=1– 127 | Il valore di Velocity trasmesso e' specificato *N |
| | Note OFF | O 64 | | dal livello di Accento *N |
| After Touch | Polifonico | × | × | |
| | Canale | × | × | |
| Pitch Bender | | × | O | *C |
| Control Change | 0,32 | O | O | Bank Select(MSB, LSB) *P |
| | 98, 99 | O | O | NRPN(LSB, MSB) *C |
| | 8 | O | O | Data Entry(MSB) *C |
| | 121 | × | O | Reset All Controllers |
| | 35 | O | O | Data Entry(MSB) *C |
| | 0–95 | O | O | Panel Control(Knob, SW) *3*C |
| Program Change : | True# | O 0 – 127 | O 0 – 127 | Trasmesso / ricevuto in modalità Pattern *P |
| | | ********** | 0 – 127 | |
| Sistema Esclusivo | | O | O | Sempre trasmesso / ricevuto nella pagina MIDI Dump *2 *E |
| Sistema Common | : Song Pos | O | O | Trasmesso / ricevuto in modalità Song *1 |
| | : Song Sel | O 0 – 63 | O 0 – 63 | *P |
| | : Tune | × | × | |
| Sistema Realtime | : Clock | O | O | *1 |
| | : Comandi | O | O | *1 |
| Messaggi Aux | : Local ON / OFF | × | × | |
| | : All Notes OFF | × | O | |
| | : Active Sense | O | O | |
| | : Reset | × | × | |
| Note | | *P, *C, *E, *N: Trasmessi e ricevuti quando i filtri MIDI (P, C, E, N) sono impostati su “O”<br>*1: Trasmesso ma non ricevuto quando il Clock della modalità Global e' impostato su "Int.” Per l'impostazione “Ext,” e' ricevuto ma non trasmesso.<br>*2: Oltre ai messaggi di Sistema Esclusivo Korg, risponde anche ai messaggi di Inquiry.<br>*3: I numeri di Control Change sono specificati dal parametro “#CC ASSIGN.” | | |

Modo 1: OMNI ON, POLY  Modo 2: OMNI ON, MONO  O : Si

Modo 3: OMNI OFF, POLY  Modo 4: OMNI OFF, MONO  × : No

Per maggiori informazioni sull'Implementazione MIDI, contattare il distributore/rivenditore Korg locale

## NOTA IMPORTANTE PER IL CONSUMATORE

Il presente dispositivo è stato assemblato in ottemperenza alle norme che regolano le specifiche tecniche di sicurezza e di voltaggio richieste da ciascun paese per il quale ne è prevista la commercializzazione. Nel caso in cui si sia acquistato il prodotto via Internet oppure mediante ordine postale o telefonico, l'utente è tenuto ad accertarne la conformità in base alle leggi vigenti del paese di appartenenza.

**ATTENZIONE:** L'uso del dispositivo in paesi per i quali non ne è previsto l'utilizzo e/o la vendita potrebbe rivelarsi pericoloso, ed invalidare la garanzia offerta dal produttore/distributore. Conservare la ricevuta o lo scontrino rilasciato dal rivenditore come prova dell'avvenuto acquisto. In caso contrario, potrebbe non essere possibile usufruire della garanzia che accompagna il prodotto.

KORG **KORG INC.**
15-12, Shimotakaido 1-chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan

© **2003 KORG INC.**

***Stampato in Italia***